GEN 4 GENERATION

Génération 4 - Novembre 93

EXCLUSIF EXCLUSIF EXCLUSIF

La bombe est là !!!

3DO

P.186

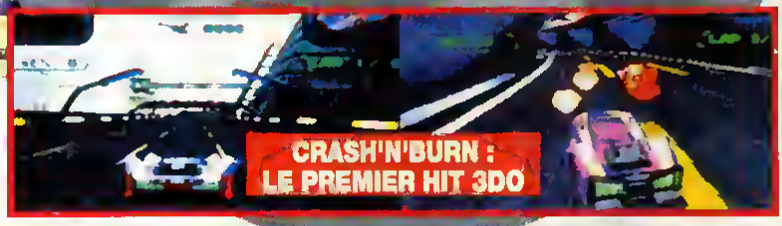
LES JEUX EROT'X

L'érotisme bat son plein dans [illegible]

CENSURÉ

[illegible] dévoile tout sur les jeux les plus chauds du moment... Un dossier brulant

P.142



MICRO ou CONSOLE ?

Un GUIDE complet et 15 configs sélectionnées par la rédac' de Gen 4...

P.154

CONCOURS CREATIVE LABS

Gagnez un lecteur CD-ROM et des cartes sonores.

P.105

21 TESTS dont...

ARCADES MACHINES

De 5 à 10.000 francs et plus pour des jeux de folie. Un guide exceptionnel ! Toutes les news...

P.130

SOLUCES & ASTUCES

Strike Commander, Day Of The Tentacle

P.176

GRATUIT

UNE DISQUETTE POUR AMIGA, PC, MAC ET ST.

P.22

M 4681 - 60 - 30,00 F

TFX

TFX la nouvelle merve

Le magazine Génération 4 a dit :

"TFX est incroyable !

Le travail effectué sur TFX est monumental.

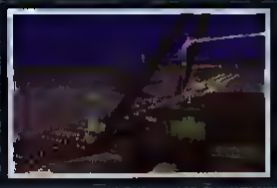
Il réalisme vous prendre aux tripes.

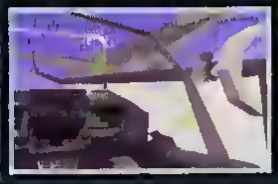
C'est tellement parfait..."

Le magazine JOYSTICK a dit :

"c'est du grand art. TFX s'annonce

comme un très grand simulateur de combat.





DIGITAL IMAGE DESIGN

PC & COMPATIBLES PC CD-ROM AMIGA 1200 ATARI

X

le des auteurs de EPIC

I F A est le plus grand simulateur de combat

jamais réalisé.

Vous évoluez dans un paysage en 3-D révolutionnaire.

Pour vos missions vous pouvez choisir un des 3 avions

les plus perfectionnés :

Eurofighter 2000

F-22 Lockheed

F-117 Stealth (Version Furtif).

DIGITAL IMAGE DESIGN

OCEAN SOFTWARE EUROPE - 23 BOULEVARD ARSENE - 75017 PARIS - TEL: [illegible] FAX: [illegible]

Tous les produits Creative sont des marques déposées de Creative Technology Ltd. Tous les autres logiciels et marques citées sont propriété de leur société respective. Document non contractuel

So

s

Sound Blaster 2.0
C'est la carte audio de base
Si tu l'as pas, tu meurs !
Compatible avec des milliers de logiciels :
jeux, musique, education et multimedia
A avoir absolument pour detonner
à plein tube Version française

Sound Blaster Pro
Ton PC explose avec la carte audio
stereo 8 bits Sound Blaster Pro 100%
compatible avec le Sound Blaster de
base
Version française.

Sound Blaster 16 Basic
Tu parles ça marche! La qualite du son
CD, ce n'est qu'un debut tu peux lui
ajouter le circuit Advanced Signal
Processor (469 F TTC) et l'expandeur
MIDI Wave Blaster (1 739 F TTC) Geant !
Version française

Que
und Blaster
oit avec toi...

CREATIVE
CREATIVE LABS

DISTRIBUTEURS

FEEDER	Tel. : (16) 42 75 84 00 - Fax : (16) 42 79 39 97
GUILLEMOT	Tel. : (16) 99 08 81 71 - Fax : (16) 99 08 94 17
INGRAM	Tél. : (16) 20 88 58 58 Fax : (16) 20 88 58 88
SOFTMART	Tél. : (1) 49 45 25 72 - Fax : (1) 49 45 24 60

APPROCHE (Tél : 30 57 59 00)

Sound Blaster CD - Discovery
La totale ! Avec la carte Sound Blaster Pro, un lecteur de CD-ROM double vitesse multi-session et une selection des meilleurs CD, ton ordinateur muet devient une vraie station multimédia. Qu'est-ce que tu attends ?
Version française

UN SUPER CADEAU AUX 1000 PREMIERES REPONSES

Je souhaite en savoir plus sur la gamme Sound Blaster.

Nom : Prénom :

Adresse :

CP : Ville :

Tél. :

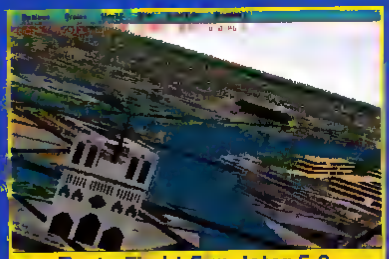
Je suis interessé par : ☐ Sound Blaster 2.0 ☐ Sound Blaster Pro
☐ Sound Blaster 16 Sesic ☐ Sound Blaster CD - Discovery

Si tu possèdes déja un produit Creative, merci d'indiquer son nom :

A renvoyer à Creative Labs - 5, Parc Club Ariane - 78284 Guyancourt Cedex

GE410/93

SOMM



Test : Flight Simulator 5.0, l'ultime simulateur de vol !

Test : apres UW2, Origin réédite l'exploit avec Shadowcaster.

Reportage : le 3DO est arrivée en France. Présentation complète !

Test : après le film, superbe, Jurassic Park, le jeu : génial !

Test : Return To Zork signe le retour d'Infocom au top niveau..

GEN4 MAGAZINE

• COURRIER DES LECTEURS 11

• NEWS 12

• EXPLICATIONS DISQUETTES 22

• TESTS

Express 42
Grand Sports Football 116
Combat Air Patrol 80
Berkaum 70
Dogfight 90
Entity 60
Flight Simulator 5.0 76
Goal 98
Goblins 3 100
Hired Guns 64
Innocent Until Caught 34
Jurassic Park 50
Kasumi Ninja 94
UM Superfootball 112
Oscar 68
Overdrive 66
Pathway into Darkness 110
Return To Zork 72
Shadowcaster 120
The Even More Incredible Machine 62
The Patrician 100

• TEST CONSOLES

Aladdin 128

• REPORTAGE

Les jeux Erotiques 112
Les Machines d'Arcade 130

Test : les 15 meilleures configurations pour jouer, avec en bonus, les toutes dernières nouveautés sur la console Jaguar !

Dossier : érotisme et jeu vidéo, où an sommes et où allons-nous ?

MAIRE

GEN 4 DIRECT

• NEWS 152

• REPORTAGE :
Les 15 Meilleures Machines pour Noël 154
La Console Jaguar 172

GEN 4 PRATIQUE

• LES PETITES ANNONCES 174

• SOLUCES
Day Of the Tentacle fin 180
Strike Commander fin 176

GEN 4 MULTIMEDIA

• NEWS 134

• LA 3DO 136

• NEXT 200

• CONCOURS
Aladina 137
Tetman Returns 134
Creative Labs 135
Mars 97

• SANS OUBLIER
3615 Gen 4 111
Coupon Abonnement 97
Coupon Maquette 97

EDITO

Génération 4 fête ce mois-ci ses 1 ans ! Et quelle fête, puisque ce numéro de 212 pages devrait vous permettre d'occuper convenablement votre mois de novembre. L'année de la 3DO (en import pour le moment) ce mois-ci, de la Jaguar le mois prochain (mais les premiers jeux sont déjà présentés dans ce numéro), laisse augurer d'un Noël fantastique. Et si vous ne savez pas pour quelle machine opter, nous vous proposons un dossier comparatif des plus complets. Mais c'est déjà Noël chez certains éditeurs, avec Jurassic Park d'Ocean, Oscar de Flair ou encore ShaJuwcaster d'Origin...
Et pour se détendre, profitez de notre dossier sur les jeux Ernt'X... Et pourquoi ne pas plonger dans l'univers des arcades-machines ? Ce la réalité virtuelle ? C'est pour demain, mais déjà dans Gen4 !

La Rédaction

ATTENTION

Génération 4 et Prestissimo déménagent à partir du 15 novembre dans des nouveaux locaux. A partir de cette date la rédaction sera à :

Génération 4
6 rue Paul Sejourné
94000 CRETEIL

GÉN ET RIK

Christian Poupon Roux :
Lorsqu'il ne se fait pas éclater par ses soi-disants meilleurs amis a un JDR, Chnstien prend un peu d altitude avec Flight Simulator 5.0 . Il part aussi à l'aventure avec Hired Guns ou Jurassic Park.

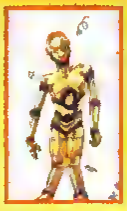
Didier Papa Latil :
Malgrè ses nuits plutôt courtes, les cernes sous les yeux et ses Areuh-areuh-gazou au téléphone, notre super-papa-poule trouve le temps, père indiqne qu'il est, de s'amuser sur Lands Of Lore, Jurassic Park et Oscar.

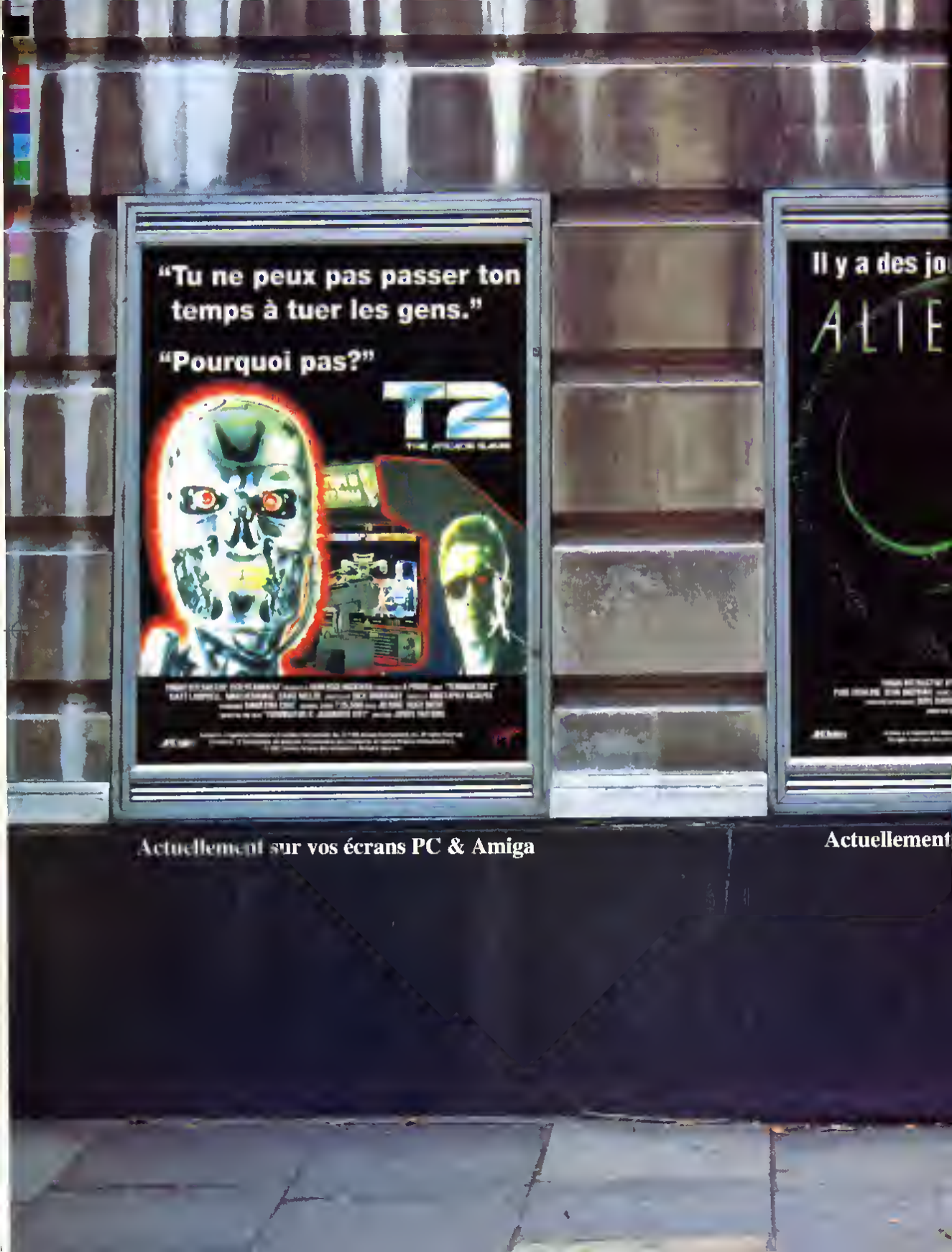
Michal Marmot Houng :
Notre eternel étudiant s'est lui aussi pris de passion pour les sports, avec Brutal Sports Football et Overdrive. S'il e si mal commencé son année scolaire, il faut ausi y voir l'action insidieuse de Hired Guns.

Olivier Braillard Canou :
Notre nonours adore s'est pris d'une passion soudaine pour les consoles et il s'éclate comme un fou sur Street Fighter 2. Heureusement, dans ses moments de lucidité, il s'occupe avec Shadowcaster ou Lands Of Lore

Stéphane Maman Lavoisard :
Le chef s'est trouvé une nouvelle vocation. Après garde-chiourme de la rédaction, il a trouvé une autre victime qui e fini à l'hôpital Cela ne l'a pas empêché de passer ses jours et ses nuits sur Jurassic Park, Shadowcaster et surtout Brutal Sports Football.

Yann Hochet Rencuard :
Notre fertile breton s'est subitement rendu compte qu'il était la réincarnation de Don Juan. Fini les tenues négligées ou la barbe de 3 jours ! Il a tout de même passé quelques secondes sur Return To Zork, Goblins 3 et Shadowcaster, entre deux rendez-vous galants.





Actuellement sur vos écrans PC & Amiga

Actuellement

où rien ne va.

3

vos écrans Amiga

Ta vie ne tient plus qu'à un combat...

MORTAL KOMBAT

Actuellement sur vos écrans PC & Amiga

Hello Mister Facteur

La rubrique Courrier des lecteurs évolue ! A cette occasion, nous demandons à chaque lecteur désireux de s'entretenir avec nous de joindre à sa missive une photo de sa personne. En l'absence de ce document, la rédaction se réserve le droit d'affecter à votre lettre une image de son propre crû.
Un lecteur averti en vaut deux !

MORCEAUX CHOISIS

Pourquoi ne faites-vous pas de concours ou l'on pourrait gagner des voyages comme par exemple un séjour au C.E.S. de Londres. Nous pourrions vous suivre dans vos déplacements et vous voir en pleine action !
Gael PRIVAT - AMBERIEN

Gen4 - La majorité de nos lecteurs étant encore mineurs, nous ne pouvons nous permettre de les entraîner sur les pas de Stéphane et de Didier (nos deux "voyageurs de Chopes") dans leurs tournées des Pubs londoniens.

Merci de publier ma lettre le plus rapidement possible car j'hésite sur l'achat d'un jeu.
Stéphane - ST-AMAND

Gen4 - Un bien beau rapport de cause à effet.

Je me demande pourquoi j'écris cette lettre...
Julien LE GUIRRIEC - ST BRIEUC

Gen 4 - To be or not to be...

J'attends aussi des réponses larges.
Julien LE GUIRRIEC - Toujours de ST BRIEUC

Gen 4 - Comme celle-ci ?

Comme Noël approche, je voudrais m'acheter une simulation d'athlétisme.
Fred

Gen 4 - D'ou l'expression : "A noël, cours plus vite pour ne pas prendre froid".

UNE LETTRE DE TUNISIE

Bonjour à toute l'équipe !
Vous vous demandez certainement "Un lecteur de Tunisie ? Oh ! C'est chouette ! On nous lit aussi en Tunisie...". Eh ! Oui, c'est la deuxième fois que j'achète votre revue, et je dois l'avouer, elle est excellente. Vos démos le sont aussi. Malgré les agressions que ces dernières subissent lors du transport, l'humidité de la mer et la chaleur Nord-Africaine, elles fonctionnent parfaitement sur mon Amiga 500. Je vais bientôt acquérir un Amiga 1200. Vos démos sont-elles compatibles avec cette machine ?
Tellisy FAYSAL - EZZAHRA (TUNISIE)

Gen4,
Nous nous demandons plus certainement combien de lecteurs achètent régulièrement notre magazine sur le sol africain. Nous serions par la même heureux de recevoir des nouvelles de ses personnes.
Tellisy, votre compliment au sujet de nos disquettes nous touche agréablement et devrait rassurer les lecteurs français qui grondent après la réception de ses dernières. Nos disquettes de démonstrations sont dupliquées pour tourner sur la majeure partie des ordinateurs de la gamme Amiga (500, 500+, 600 et 1200 ou minimum). Pour l'instant, nous n'envisageons pas de versions spécifiques au 1200.

JE VEUX M'ENVOYER EN L'AIR

Monsieur,
Lecteur de votre revue, j'ai eu le plaisir d'y lire plusieurs critiques sur différents simulateurs de vol, particulièrement ceux avec des hélicoptères de combat (Gunship 2000). Tous ces jeux m'intéressent énormément, je serais heureux de me procurer d'autres logiciels du même genre. Pourriez-vous m'indiquer quelques titres ?
Je vous demande l'excuser le ton que je prends à vous déranger. C'est néanmoins l'occasion de vous dire que vos revues sont très utiles, documentées et appréciées.
Dominique PILLET - AMIENS

Monsieur,
A notre goût, aucun réalisme. L'approche de l'hélicoptère. Cette simulation d'hélicoptère distribuée en France par MCM est l'une des plus intéressantes. Avec ses dix pistes de scénario (le quatrième volume est attendu avec impatience). Comanche propose une prise en main rapide et réaliste. A notre avis, vous aimerez. La logique est suivie assez et il ne pourra jouer un PC à partir de processeur 386. La version CD-Rom n'est pas encore disponible pour l'instant, mais elle devrait être en France dans les deux mois.

L'AVENIR EST AU CD

Ici Mr Spock,
J'aimerai poser quelques questions. Pensez vous que le monde ludique va se tourner uniquement vers les consoles à base de CD ? Le PC qui est bien placé pour le moment, ne va t'il pas voir les sociétés le délaisser. S'il existe des lecteurs CD Rom pour cette machine, le prix de revient d'une telle configuration est trop chère compare aux consoles. Le seul avantage des micros était le piratage. Avec le CD, adieu les micros !
Mr Spock - USS ENTERPRISE

Cher Mr Spock,
Selon nous, il y a 999 chances sur 1000 que l'avenir appartienne aux supports CD. Pour le PC, aucun risque de voir les sociétés l'abandonner. L'arrivée des lecteurs CD-Rom est un véritable tremplin pour les éditeurs. Avec la disparition progressive des Pirates, la production et les ventes devraient connaître un terrifiant décollage. Peu a peu, des logiciels que nous trouvons aux alentours de 399F devraient par la même descendre en dessous des 200F. C'est un défi que les éditeurs et les joueurs se doivent de relever.

PC OU CONSOLE CD ?

Salut à vous,
J'ai découvert votre revue il y a quelques mois et je la trouve très bien. Les articles sont bons et les photos nous donnent un aperçu du jeu (NDLR : A notre avis, elles ne sont pas là pour remplir les pages). J'aime en particulier votre humour vis à vis des lecteurs qui vous écrivent (je pense que je n'y échapperais pas ;).
J'ai lu un de vos articles sur les CD-Rom. Je tiens à préciser que je suis possesseur d'un PC que j'ai fait évoluer selon vos conseils. Il s'agissait d'une "brouette" à base de 386 SX 25. J'ai changé de carte mère pour obtenir une plate-forme 486 SX 25 VLB plus un overdrive. Pour le disque-dur, je suis passé à 170 Mo. Bref, j'ai plus ou moins suivi les conseils que vous donniez dans votre numéro Hors-Série. J'envisage également l'achat d'un lecteur CD Rom. Et qu'est ce que je lis dans votre revue ? Il est préférable d'acheter une machine CD (3DO par exemple).
Ma question est : que faisons nous de nos PC ?
Je pensais joindre l'utile à l'agréable avec cette machine, mais là, vous me laissez pantois.
Olivier PAVILLA - LE BOURGET

Olivier,
En suivant nos conseils, vous devez maintenant être en possession d'un ordinateur très performant. L'ajout d'un lecteur CD Rom à cette configuration renforcera encore cette impression de toute-puissance.
Alors que demander de mieux ? Votre ordinateur comble-t'il tous vos désirs, "l'utile à l'agréable" pour vous citer ?
Si vous pouvez répondre sans compromis à ces deux questions, vous êtes un utilisateur comblé.
Gardez cependant à l'esprit qu'un ordinateur PC évolue rapidement. D'ici deux ans, vous devrez sans doute changer à nouveau de carte mère pour bénéficier des nouveaux logiciels de jeux.
Si nous évoquions la naissance des consoles CD, nous ne voulions en aucune façon dénigrer les solutions PC. L'achat d'une console se justifie avant tout par son prix et le confort du "prêt à jouer". Les éditeurs qui se penchent sur de telles machines tenteront également d'en exploiter toutes les caractéristiques. Sur PC, la multiplicité des standards graphiques et sonores (sans parler des codes machines qui diffèrent d'un processeur à l'autre) oblige les éditeurs à penser aux configurations les moins puissantes. Gardez cependant à l'esprit qu'une console CD ne vous permettra jamais (pour l'instant) de rédiger des textes ou de dessiner.
A chaque utilisateur correspond une solution.

NOUS SOMMES SYMPAS

Salut à toute l'équipe,
J'ai découvert Gen4 il y quelques mois, et depuis, je ne manque pas un seul numéro. D'après moi, ce journal est passionnant et très complet. C'est toujours avec un grand plaisir que je retrouve les nouvelles démos qui constituent pour moi une collection de mini jeux. En ce moment, ma démo préférée est "The Lost Vikings" (disquette n°55 pour Amiga). J'ai même très envie de me procurer le jeu complet. Seulement un détail me fait hésiter. Depuis le temps que j'ai la démo, je n'arrive toujours pas à progresser dans le parcours codé LLMO. J'ai tout essayé mais les souterrains restent impitoyablement inaccessibles. J'ai lu dans votre test qu'Erik le Bolide pouvait casser des parties de décor. Mais j'ai eu beau essayer toutes les positions de ma manette et toutes les touches de mon clavier, je n'ai pas réussi à déclencher cette fonction du personnage (NDRL : Construction de phrase périlleuse à replacer impérativement dans son contexte afin de ne pas se méprendre sur les intentions de Sabrina). Vous seriez vraiment sympa de bien vouloir m'éclairer. Grosses bises.
Sabrina - ORLEANS

Sabrina,
Nous te remercions tout d'abord pour ta fidélité. L'objectif visé par nos disquettes de démonstrations est de permettre aux lecteurs de se forger une opinion au sujet de futurs produits. Objectif atteint si l'on en juge par ton courrier. Ton appel à l'aide a également fait frémir nos cœur de preux gentilshommes. Pour défoncer des parties du décor, Erik doit foncer sur un obstacle pendant que l'un de tes doigts effleure la touche D du clavier. Bisous à toi.

IL FAUT OSER

Salut à toute l'équipe de Gen4,
Je regrette un petit peu que votre rubrique courrier des lecteurs ne soit qu'une série de reproches ou de compliments face à votre mensuel. Malgre ceci, il est très bien ficelé et ça ne m'empêchera pas de l'acheter.
Quelles sont les études à suivre pour devenir programmeur pour une société comme Cryo?
Eric XAE DENEUVRE

Eric,
La rubrique courrier des lecteurs ne fait que refléter l'opinion des gens qui osent nous écrire. Parmi ceux-ci, nous trouvons un grand nombre de lecteurs qui nous félicitent et d'autres qui se plaignent. Lorsqu'une lettre se démarque de ces deux grandes tendances, nous nous efforçons de la publier. Notre objectif : que toutes les personnes puissent s'exprimer librement.
Pour devenir programmeur, la seule école que nous vous engageons à suivre est une discipline de rigueur et de passion. Une formation d'ingenieur constitue également une solide base de départ. Mais la plus grande expérience, vous l'obtiendrez sur le terrain auprès de gens qui chaque jour consacrent parfois plus de 10 heures à la programmation.
Une societe comme Cryo, dont le credo rassemble des équipes de développement soudées, recherche avant tout des hommes motivés et de talents. Là encore, si vous êtes motivé, il faut oser faire le premier pas.

DERNIERE MINUTE

Un jeune lecteur (ça fait un an que j'ai dix ans et je vais bientôt en avoir onze) aurait lu dans un ancien numéro de Gen4 que Prince Of Persia II allait sortir sur Amiga. Si cette information a été publiée, il ne peut s'agir que d'une coquille. Etant donné l'effondrement de cette jeunesse à l'annonce de cette nouvelle, une émotion intense a touchée Henry Coron le boss d'Electronic Arts France. Par ses coups de fil répétés et désespérés, ce dernier le prie de bien vouloir se faire connaître auprès des services d'E.A. France afin de lui donner quelques petits jeux de derrière les fagots... pour soulager sa peine. Voilà Henry, le message est passé.

UN LECTEUR CONTENT MECONTENT

J'ai quelques suggestions à vous faire au sujet du courrier des lecteurs. Vous publiez trop de lettres de gens mecontents, d'un côté il y a ceux qui se plaignent des fautes d'orthographes (pour ma part je n'ai jamais lu un magazine pour voir si il y avait des fautes) et de l'autre, il y a ceux qui se plaignent de leurs machines. Je possède personnellement (NDLR : C'est donc bien le votre...) un Atari STE et je n'en suis pas mecontent. Il n'y a qu'a voir les logiciels qui sortent : Ishar 2, Monkey Island 2, Vroom, Epic, Civilization et Chaos Engine. Je vous conseille donc vivement d'en supprimer quelques-uns.
Votre magazine est génial. Certains pretendent que [...] a copié sur vous, comme quoi votre mag possede de bonnes idées.
Alexandre LAHURE - CRAN GEVRIER

Alexandre,
C'est toujours la même rengaine, Il y a les gens qui... et les gens qui... Quant a savoir si tel ou tel magazine s'inspire de notre ouvrage nous ne pouvons que nous en féliciter.

NEWSNEWSNE

Interview Jean-Pierre Papin

Stéphane Keufmsn : Jean-Pierre Papin, bonjour
Jean-Pierre Pspin : Bonjour
S. K : Vous aimez bien les jeux sur consoles ?
J.P.P : Oui, absolument
S. K : Quel genre de jeu en dehors du foot ?
J.P.P : Oh vous savez tous ! Je vais dans un magasin, je regarde les jaquettes, si cela me plaît, je prends
S. K : Qu'avez vous comme console(s) ?
J.P.P : J'ai la Megadrive, la Super Nintendo, la Game Boy et la Game Gear
S. K : La totale donc ! Vous avez un jeu préféré ?
J.P.P : J'aime bien les jeux de sport parce que c'est un peu mon truc, autrement les jeux d'aventures, de sciences-fictions et les shoot'em up ... enfin un peu tout. J'ai des goûts très eclectiques.
S. K : Vous avez parraine des jeux de foot, lesquels ?
J.P.P : J'ai parraine Kick Off sur Nintendo
S. K : Qu'est ce que vous en pensez ?
J.P.P : J'en pense que c'est très difficile a jouer, même aujourd'hui j'ai encore du mal a le maîtriser
S. K : Est-ce que vous gagnez contre l'ordinateur ?
J.P.P : Ça m'est arrivé ... par contre je n'arrive pas à gagner contre mon fils, et ça c'est plus grave
S. K : Un fils de quel âge ?

J.P.P : Neuf ans
S. K : C'est normal, c'est la génération. Vous jouez entre vous dans l'equipe ?
J.P.P : Oui, il y a Marco Simonet qui doit posséder autant de jeux que moi, et nous sommes cinq ou six à avoir des consoles dans les chambres lorsque nous sommes en déplacement.
S. K : Qui est le meilleur ?
J.P.P : Simonet est très fort
S. K : Pour vous, qu'elle différence entre la console et le stade ?
J.P.P : Peu finalement ... les actions de jeu sont très bien rendues et ressemblent vraiment à la réalité.
S. K : En ce moment, on dit que les jeux vidéo sont néfastes pour les gamins ... à votre avis ?
J.P.P : Non, je ne pense pas. Ce qui devient néfaste, c'est quand ça empiète sur les devoirs scolaires. Il faut laisser les enfants jouer avec les ordinateurs. Ils ont besoin de les connaître, et ils en auront de plus en plus besoin.
S. K : Donc pas de danger ...
J.P.P : Il y a peut être eu des cas de problèmes nerveux avec certains enfants, mais je ne pense pas que cela soit plus dangereux qu'autre chose
S. K : Et votre fils joue beaucoup ?
J.P.P : Disons qu'on l'a calme un petit peu parce qu'il jouait vraiment trop
S. K : En dehors du foot, vous jouez à quels jeux de sports ?
J.P.P : Volley et basket ... Il y a un très grand jeu de volley sur Nintendo, un peu difficile mais lorsqu'on commence à "taquiner" un peu, on s'amuse vraiment

S. K : Vous avez un jeu de foot à faire ... comment vous y prenez vous ?
J.P.P : Je le ferai différemment de ce qu'il y a en ce moment
S. K : C'est a dire ?
J.P.P : Je le dirai à ceux qui ont envie de l'entendre ...
S. K : Aux éditeurs par exemple ...
J.P.P : Non, je pense qu'ils ne sont pas loin de la vérité au niveau tactique et maniabilité ... par contre côté graphismes. ... Je ferai certement faire le jeu tel qu'il existe sur le terrain, je crois que c'est réalisable ...
S. K : En 3D par exemple
J.P.P : Peut être oui.
S. K : Merci beaucoup Jean-Pierre Papin

LES PEAUX ROUGES REVIENNENT !

Les passionnés de Comanche, la géniale simulation/arcade d'hélicoptère de combat de Novalogic vont très bientôt pouvoir s'éclater avec de nouvelles missions, grâce à un deuxième scénario disque avec cette fois-ci, des sorties au dessus de l'eau. De nouveaux ennemis et quelques améliorations pour les inconditionnels.

TOUJOURS PLUS PROFOND

Discovery Of The Deep, est un jeu de gestion/aventure, qui vous plongera dans le milieu passionnant des recherches d'épaves sous-marines. Vous devrez réussir à trouver l'amplacement exact de vos objectifs, pour y lancer votre sous-marin et découvrir des trésors inestimables.

LE CRISTAL ROUGEOYANT

Nous venant tout droit de chez Mirage, voici un jeu de rôle qui devrait arriver d'ici la fin d'année. Pas de graphismes extra-ordinaires, pour un jeu qui semble des plus classiques.

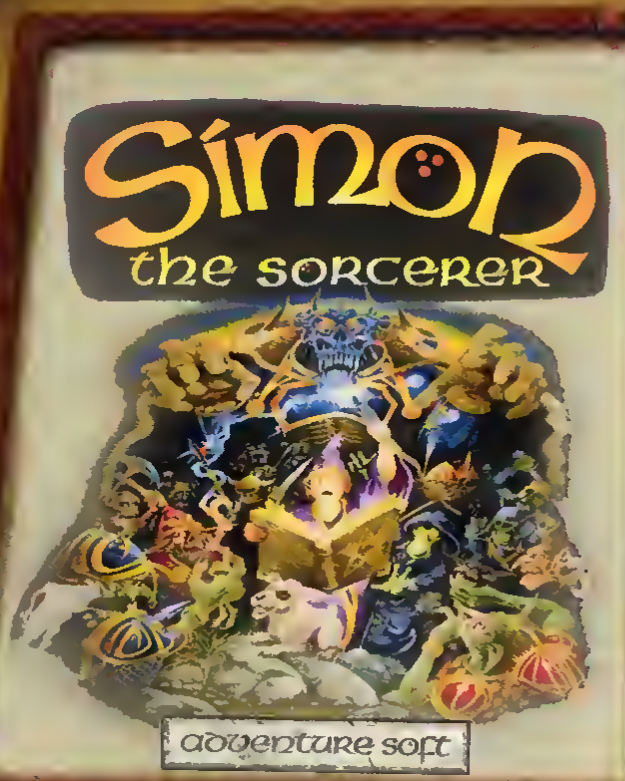
VERSION FRANCAISE INTEGRALE

Disponible sur PC - AMIGA

Traduit dans un français particulièrement bon et doté d'une bonne durée de vie. Simon the Sorcerer est peut-être le plus fabuleux des jeux d'aventure... Bravo!
Gen 4

Simon est drôle et sympathique et les dialogues sont à mourir de rire. Que vous soyez un aventurier chevronné ou débutant, ce jeu ne peut pas vous décevoir.
Tilt

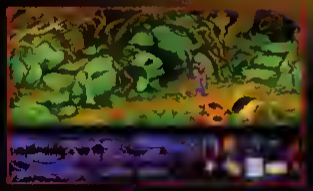
Les décors sont somptueux, les personnages superbes et l'animation très soignée. Les thèmes musicaux sont variés et participent bien à l'ambiance. Que vous dire de plus?
Joystick



Attention! ***Ce jeu contient une dangereuse proportion d'humour, de sorciers, de dragons, de géants, de barbares, de hibaux, de quadeupèdes, de nains, de laeves, de peincesses, de sorcières, de trolls, de chèvres, de gobelins, de deuldes, de magiciens, de grenouilles, de...***

"Que regardez-vous là?", dis-je beusquement. La pierre me regardait toujours, mais elle ne répondit point. Mais, cher ami, je ne fus pas surpris, tant, dans cette forêt magique, semblait être conçu pour me mettre en colère. Demain, un nain plein de bière va me jeter, et un marécageux socialement inadapté tentera de réveiller en moi un sentiment de culpabilité. L'élimination de la sorcière aux métamorphoses et la libération du sorcier Calypso peut sembler, pour les joueurs expérimentés, être encore une de ces bonnes vieilles aventures graphiques. Mais, après avoir savouré l'odeur des aisselles d'un troll en colère, après avoir été avalé par un batracien, après avoir découvert combien les champignons et les fleurs peuvent être inintéressants, je savais que je ne menais pas une quête ordinaire.

Avec des milliers d'images d'animation époustouflantes, des musiques en couleur qu'il faut entendre avec les oreilles pour pleinement les apprécier, vous explorerez un royaume si fascinant que vous serez fasciné.



Distribué par :
UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil
Tél : 48.57.65.52

DES ANNEES-LUMIERE D'AVANCE SUR TOUT QUE VOUS AVEZ CONNU JUSQU'A MAINTENA

Nous sommes en 2671 et le secteur Gemini est un endroit très dangereux. Une guerre d'usure fait rage entre la Confédération Terran et l'Empire Kilrathi, apportant avec elle la misère pour des millions de personnes.

Mais pour un Privé, cela représente l'occasion idéale de gagner du fric facile.

Vous êtes un Privé, à la fois mercenaire, entrepreneur, espion et contrebandier. Votre implacable poursuite du fric n'est interrompue que le temps d'esquiver les astéroïdes et les vaisseaux de guerre impériaux. Vous luttez pour le droit de faire du commerce et dépensez votre butin dans la modernisation de votre vaisseau spatial: c'est le seul moyen de demeurer compétitif.

Privateer™ de Origin se sert de la technologie mise au point dans Wing Commander® et Strike Commander™ et associe d'extraordinaires séquences cinématique et une technologie de simulation de vol révolutionnaire pour les combats spatiaux 3D en temps réel. Le scénario passionnant offre de nombreuses options de mission: vous pouvez visiter 90 systèmes stellaires aux graphiques à vous couper le souffle, faire une transaction ou naviguer vers l'inconnu.

C'est un voyage terrifiant aux confins de l'univers. Où il n'existe qu'une seule loi: votre survie.

Le Speech Accessory Pack est disponible séparément. Ceux disposant d'une carte Soundblaster obtiendront une amélioration des voix digitalisées.

Intel486™ DX2 recommandé

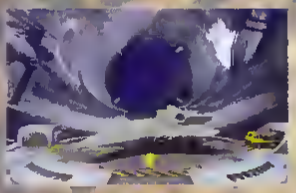
© 1993 ORIGIN Systems, Inc. Origin, We create worlds, Wing Commander sont marques déposées de ORIGIN Systems, Inc. Privateer est une marque déposée de ORIGIN Systems, Inc. Strike Commander est une marque déposée de The Control Room.

Distribué par Electronic Arts

Tous droits réservés. Copyright ORIGIN Systems, Inc.

Ce produit est conforme aux lois régissant les jeux vidéo.

E
IT



WING COMMANDER

PRIVATEER

FAUX DEPART POUR LA COURSE CYBERNETIQUE

Une vague de déception s'est abattue sur la rédaction. Ayant reçu une semaine avant le bouclage une version française de Cybérrace, ce jeu futuriste de Cyberdreams élaboré en collaboration avec le célèbre concepteur Syd Mead, nous nous étions préparés à de longues courses effrénées sur toutes les planètes de la galaxie. Hélas, la version n'était absolument pas finie et nous ne pouvions honnêtement faire un test objectif. Il faudra donc attendre encore quelques semaines pour savoir, si oui ou non, CyberRace rentrera dans la légende. Donc on fait comme pour les autres et on attend tranquillement !

L'AS DES AS ABATTU AU PREMIER VOL

On va décidément très mal se remettre de ce mois d'octobre. Même combat que pour TFX en ce qui concerne Aces Over Europe de Dynamix. Du retard et toujours du retard pour ce

produit dont nous avions reçu une version jouable (et quasiment finie paraît-il), il y a déjà quatre mois de cela

La sortie est toujours annoncée pour fin octobre ! Alors faites comme nous, plantez-vous devant les rayons d'un revendeur et montez la tente !

TFX NOUS REFAIT LE COUP D'EPIC ?

Deuxième grosse déception du mois, l'impossibilité d'obtenir à temps une version complètement testable du produit de DID, les auteurs de Robocop 3 et de Epic. Nous avions tous pu apprécier l'incroyable produit sur une version de preview, mais il faudra là aussi patienter.

UNE ILE CONVOITEE

Après le grand succès du premier volet, nous sommes sur le point de découvrir le nouvel épisode de ce war-game développé par Blueibyte, Battle Isle 2. Le produit comportera 55 nouvelles unités, chacune pouvant être représentée aussi bien en 2D qu'en 3D

Jusqu'à sept joueurs pourront participer à ce jeu de stratégie dans lequel les conditions météorologiques auront une importance toute particulière.

FUN + 4 + RADIO = COMPIL

Continuant sur sa lancée, voici la 4ème compilation Fun Radio qui sortira sur Amiga, ST (env. 300 francs) et sur PC (env. 330 francs). Au programme, de nombreux hits dont Lemmings, Indy 4 : the action Game, Superski 2, First Samurai et crazy cars 3. Un jeu de réflexion, un jeu d'arcade, du sport, de l'action et une course automobile très arcade pour joueurs polyvalents !

LUCASARTS S'ECHAPPE

Vous aimez les jeux d'aventure LucasArts ? Nous aussi, et Ubi Soft en distribue une toute nouvelle compilation sur Macintosh (env. 350 Francs) ! Au programme, Loom, le jeu d'aventure musical, Indiana Jones and The Last Crusade et surtout The Secret Of Monkey Island 2, les aventures pittoresque d'un pirate pas comme les autres dans les Caraïbes. .

GOLFER SUR L'OCEAN

Ryder's Cup est le nouveau jeu de golf que nous propose Ocean, totalement inspiré de la compétition du même nom, qui oppose les meilleurs golfeurs européens aux meilleurs américains. En solo, le jeu est déjà passionnant, mais en duo, chacun joue à son tour

Il faut donc compter avec les erreurs (ou plus rarement les coups sublimes de votre partenaire) pour une épreuve qui n'a pas son pareil. La réalisation

semble excellente, avec des options originales qui font de ce produit un hit que nous sommes impatients de pouvoir tester, le mois prochain si la série noire dans les retards s'arrête dans les jours qui viennent !

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI

3615 SEGA

C'EST FANTASTYKA !

Nous nous accordons quelques lignes de détente pour vous annoncer la sortie imminente d'un tout nouveau magazine trimestriel (dans un premier temps) sur le cinéma fantastique. Le magazine traitera essentiellement de l'historique du cinéma fantastique, à travers de nombreux reportages, interviews... La sortie est prévue mi-octobre, pour une pagination de 66 pages et un prix d'environ 30 francs. (Editeur : Promofantastique).

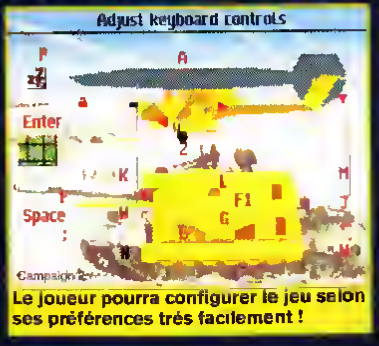
EN V'LA DU DONJON EN V'LA

SSI semble en bonne voie de guérison et si le projet (M) a toujours disparu des tablettes de la compagnie americaine, nous avons pu recevoir ce qui ressemble étrangement à un produit que nous serions tenté d'appeler Eye Of The Beholder 4 ! Vous allez en effet retrouver les regles avancées de Donjons et Dragons, pour un jeu de rôle qui utilisera à nouveau une fenêtre pour représenter en 3D les décors que vous traverserez. Il est à espérer que cette fenêtre de jeu s'agrandisse avec l'avancement du projet, car elle est pour l'instant un peu ridicule.
Sinon, les joueurs devraient retrouver l'ambiance typique des JDR de SSI.

LE RETARD EMPIRE

Nous avions en effet espéré pouvoir tester un vrai jeu probable ce mois-ci en jouant sur les bancs d'Empire Software, mais quelques retards dans l'achèvement de Campaign 2 et du projet (M) Cyberspace n'ont rendu impossible cet essai. Si Campaign 2 semble assez proche de ses premières versions, il a quand même bénéficié d'un bon nombre de nouvelles options qui le rendent beaucoup plus intéressant. Ce sont désormais 152 véhicules différents que vous pourrez acquérir à vos unités. A noter aussi la présence d'hélicoptères et de bateaux. Il est d'ailleurs assez facile de voir ces nouveaux éléments dans l'écran de jeu. Les graphismes sont également plus fins et la présentation est nettement meilleure et l'interface de jeu plus conviviale. Bref, Campaign 2 constitue un produit bien construit autour d'une première version qui pêchait par une interface trop lourde. Cyberspace s'annonce lui aussi beaucoup plus intéressant puisqu'il aborde un domaine très peu exploré qu'est le Cyberpunk ! Le jeu devra en effet évoluer dans un univers futuriste où les joueurs utiliseront l'opposition les terminaux pour se connecter au réseau neuronal et ainsi se Cyberespace, cette représentation virtuelle des programmes. Grâce à une bonne interconnexion

malheureux soldats aux cerveaux vides, vous chercherez des munitions et se faire attaquer par les ennemis. Un éditeur de niveaux très puissant et facile d'utilisation vous permettra d'créer au plus vite le type d'univers désiré. La réalisation est



Le joueur pourra configurer le jeu selon ses préférences très facilement !

connecter au cerveau, le Cracker pourra entrer dans n'importe quel programme et essayer de s'y infiltrer pour détruire des informations ou ouvrir certaines portes. Annoncé maintenant pour début 94 sur PC, voici un jeu original qui commence à se faire attendre ! Ouverture est un autre JDR, totalement différent puisqu'il se déroule dans la psychose des individus. Cela semble en tout cas assez violent et sanglant ! Last but not least, un jeune complètement différent, Magical Boy sera un petit jeu d'arcade/réflexion lorsqu'il sera sorti prochainement sur Amiga. Il y a de cela plus d'un an et nous n'avons maintenant aucun indice à vous donner à son concernant actuellement.

Young & Rubicam 93

Attention, votre meilleur copain sera littéralement vert de jalousie quand vous lui montrerez votre nouveau Fox.

Performance 1. I.T.S. Concept avec double variateur *Une transmission intégrée qui vous assure accélération, performance (y compris dans les côtes). Et grâce à la courroie, plus de chaîne qui tâche (et qui fâche).*

Performance 2. Mono amortisseur hydraulique arrière *Tenue de route, confort, parce que rien ne sert de courir si on arrive mal en point.*

Performance 3. Moteur 3,5 CV refroidi par turbine *Plus de surchauffe. On peut avoir beaucoup de tempérament et garder son sang-froid.*

Performance 4. Freinage *Des freins à tambour diamètre 105, surpuissants, combinés à des pneus tubeless. Tout ça mérite qu'on s'y arrête.*

Performance 5. Graissage séparé* et démarreur électrique* *(*Uniquement sur Fox L). Après les émotions, un peu de repos. Vous n'avez plus à pousser ni à kicker (démarreur électrique). Vous pouvez vous arrêter dans la première station venue (graissage séparé).*

Bientôt on ne dira plus cyclomoteur, on dira le Fox.

PEUGEOT

Fox de Peugeot à partir de 7 680 F TTC. Modèle présenté Fox L 8 590 F TTC, 2e rétroviseur en option.

LA BELLE ET LA BETE

Enfin, LE dessin animé des petits et des grands est à la vente et à la location ! En attendant la prochaine sortie d'Aladin au cinéma (24 novembre), on retrouvera avec plaisir cette histoire d'amour qui nous apprend que l'important est ce qu'on a dans son cœur et "dans son esprit". Saviez-vous que ce conte remonte à la nuit des temps ? En 1556, l'italien Giovanni Straparola reprit la version actuelle. Au XVIIème siècle, elle fut relatée par Jean Cocteau (le réalisateur inspiré) en 1947 (avec Jean Marais), suivie par l'autre version de Jean de La Fontaine. Je trouve que quand une histoire est belle, elle traverse les siècles sans une ride ! La Belle et la Bête est malheureusement proposé pour une durée limitée, alors précipitez-vous ! Nous vous rappelons que le jeu est disponible sur C64 et sur PC (Gremlin).

Walt Disney Home Video - Vente et Location

GEORGES FRAPPE FORT !

Mr. Lucas faisait une conférence de presse ce mois-ci, pour annoncer "quelques nouveautés...". En fait, c'était une véritable révolution dans le milieu du cinéma que le réalisateur de Star Wars et fondateur de la Lucas-Film allait provoquer. Pour commencer, Lucas a surpris tout le monde en expliquant que Steven Spielberg était finalement d'accord pour réaliser Indiana Jones 4, et que Harrison Ford, qui s'était promis de ne jamais reprendre le rôle, jouerait à nouveau le héros qui a fait le succès de la Lucas-Film ses dernières années. C'est le scénariste du Fugitif qui s'est attaqué au scénario, et le film sortira aux Etats-Unis pour l'été 93... On ne sait bien sûr pas encore si le film aura un rapport avec Indiana Jones & The Fate of Atlantis, le jeu LucasArts supervisé par Lucas et Spielberg, ni avec Indiana Jones 5, annoncé sur PC pour Noël 94.

Mais comme Lucas ne fait pas déplacer les journalistes pour rien, il en a profité pour confirmer que les trois premiers épisodes de la Guerre des Etoiles sortiraient les étés 97, 99 et 2001 aux Etats-Unis. La revanche à la licence est ouverte !

PILOTER UNE LAMBORGHINI !

Titus devrait très prochainement sortir une course de voitures dans laquelle vous conduirez une de ces légendes à quatres roues. Il s'agit en fait d'une version améliorée de Crazy Cars 3, avec des tonnes d'innovations et d'options qui rendront les épreuves beaucoup plus distrayantes.

UN TSUNAMI EN FRANCE

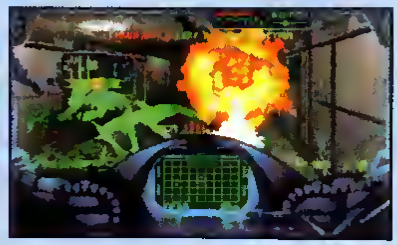
Les Mangas japonaises, ces BD ou sexe et violence sont monnaies courantes vous sont presentees dans ce magazine d'aspect tres Comics. Une approche interessante des BD japonaises, qui permettra a tous et a toutes d'en apprecier les subtilites pour peu qu'il y en ait !

SYNTAX ERROR

Voici un nouveau fanzine, dedie aux PC et ST, traitant aussi bien des infos sur les jeux que de sujets plus pros. Pour 40 francs ou 80 francs, vous pourrez recevoir tout les mois pendant un ou deux semestres, ce fanzine bichro. Envoyez un cheque bancaire ou postal à Syntax Error, 57 cours Julien, 13006 Marseille

L'INDEPENDANT CHEZ US GOLD !

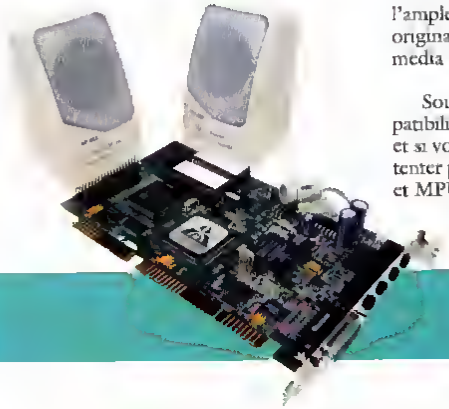
Freelancer est un jeu, annonce chez US Gold et qui semble plus que simplement joli ! On se rencarde et rendez-vous le mois prochain



SoundWave 32

Le son des dieux.

DE MÉMOIRE DE NEPTUNE JAMAIS UNE CARTE SONORE N'AVAIT ÉTÉ AUSSI MÉLODIEUSE ...



. ni fait autant de vagues .

Pensez donc : finie l'ancienne technologie FM des cartes 8 et 16 bits Orchid présente la première carte avec Processeur à Signaux Numériques (DSP) et table avec sons échantillonnés intégrés la SoundWave 32

Maintenant, notes musicales et effets spéciaux sont enregistrés en Studio puis stockés dans la mémoire de 8 Méga-Bits de la carte. Les instruments de musique vibrent, la mer se déchaîne, on s'y croirait .

La carte SoundWave 32 c'est aussi 4 cartes pour le prix d'une .

Pour les jeux, sélectionnez la compatibilité Sound Blaster ou mieux encore, optez pour pour une compatibilité Roland MT-32 pour retrouver toute l'ampleur et la richesse de la musique originale des logiciels ludiques et multimedia !

Sous Windows, choisissez une compatibilité 100% Microsoft Sound System, et si vous êtes mélomane, laissez vous tenter par la compatibilité Général MIDI et MPU 401 .

Et, pour que vous puissiez plonger tout de suite dans le Multi Média, la SoundWave 32 est livrée avec haut-parleurs, microphone, câbles, et trois logiciels complets !

La carte SoundWave 32 est disponible à partir de 1 890 F HT (2 242 F TTC), et une version SE sans extras à partir de 1 390 F HT (1 649 F TTC).
Le CD ROM Orchid Double Vitesse (300Kb/s en taux de transfert) est le complément idéal de la SoundWave 32

Renseignez-vous auprès de votre revendeur !

Caractéristiques principales

- *Processeur DSP 20MIPS*
- *32 ko Cache*
- *8 Mb de mémoire en ROM*
- *Echantillonage en 16 bits jusqu'a 48 kHz en stéréo*
- *Interface CD-ROM intégrée*
- *4 connecteurs entrées/sorties*
- *Garantie 4 ans*

Pour recevoir une documentation détaillée contactez-nous

ORCHID FRANCE
14 a 30, rue de Mantes
92700 Colombes
Tél. (1) 47 80 70 80
Fax (1) 47 82 51 79
Pour la Belgique
appelez le (02) 534 48 26

ORCHID

SoundWave 32

SoundWave 32 est une marque déposée d'Orchid Technology. Tous les autres produits mentionnés sont des marques déposées par leurs constructeurs respectifs

Disquette Gen4 N°60

Vous l'aviez réclamée et vous l'avez. Voici votre nouvelle disquette, remplie de démos. Les possesseurs de PC le remarqueront ce mois-ci : nous enverrons dorénavant des disquettes hautes densités, avec deux fois plus de démos, si l'actualité le permet. Nous effectuerons ce genre d'opération aussi sur Mac, si des démos intéressantes nous arrivent.

BREAKLINE + SAPRISTI

Vous venez de découvrir les jeux sur Mac ?

SAPRISTI, logiciel réalisé par Pressimage, vous permet avec le câble approprié, de télécharger programmes et démos sur le serveur Gen4 et Univers Mac. Pour plus d'infos et surtout obtenir le câble, lisez le document LISEZ MOI qui se trouve sur la disquette.

BREAKLINE : cette démo jouable vous fait découvrir les plaisirs de ce casse-brique exceptionnel développé par Kalisto.

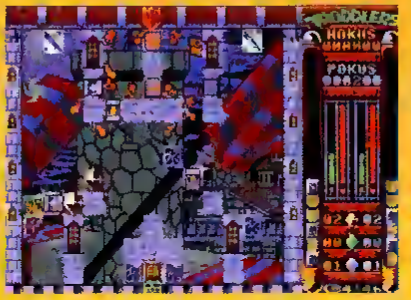
BODY BLOWS (Team 17)+TRODDLERS (Sales Curve) +THE EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE (Dynamix)

INTALLATION : protégez votre disquette en écriture ! C'est bientôt Noël, alors voici une disquette Haute Densité pour le même prix ! Ceci nous a permis de vous offrir trois démos jouables fabuleuses. Mettez la disquette dans votre lecteur. Si c'est le drive A, tapez INSTALAC, sinon, tapez INSTALBC. Les fichiers seront automatiquement copiés, puis décompactés, dans un répertoire Gen4, sur trois sous-répertoires. TIM pour The Even More Incredible Machine, BODY pour Body Blows et TRODDLER pour Troddlers.

BODY BLOWS : mettez vous dans le répertoire C:\GEN4\BODY\ et lancez le programme BB. EXE. Vous pouvez jouer seul ou à deux. Avec un joystick

ou au clavier, éclatez vous avec cette démo entièrement jouable.

TRODDLERS : mettez vous dans le répertoire C:\GEN4\TRODDLER\ et lancez PREVIEW. EXE. Les touches SHIFT permettent de passer la démo



tournante et d'entrer dans le jeu. Les flèches permettent de déplacer le personnage et de sauter. Si vous appuyez sur SHIFT puis sur une direction, vous verrez apparaître dans cette direction un curseur. En lâchant la touche SHIFT, vous créez alors (ou détruisez) un bloc de pierre, qui permet aux petites bêbêtes de sortir du niveau.

THE EVEN MORE... : mettez vous dans C:\GEN4\TIM\ et lancez TIM. EXE. Tout est en français et se joue

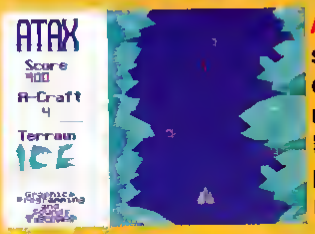
à la souris. Certaines options ne sont pas encore accessibles. Le but du jeu vous est expliqué au début de chaque niveau.

Il est de plus en plus difficile de trouver des démos jouables sur ST et ce mois-ci, nous avons fait chou blanc. Par contre, nous vous proposons quatre DP complets pour vous occuper. Il suffit d'insérer la disquette dans le lecteur et d'allumer la machine pour avoir le choix entre quatre jeux.

DUNGEON ne fonctionne que sur STF.

GALAXIAN est un classique du genre. Des vagues d'assaut vous arrivent du haut de l'écran. Abattez-les toutes ! Utilisez F3 pour redéfinir les touches comme bon vous semble.

SPACE INVADERS est un autre jeu du genre. Utilisez au mieux les bases pour vous protéger et n'oubliez pas de détruire les vaisseaux qui apparaissent tout en haut de l'écran. Au joystick ou au clavier, amusez-vous bien.



ATAX est un autre jeu du genre shoot'em up, dans lequel vous devez éviter des vagues d'ennemis. Le scrolling vertical et la bonne jouabilité en font un produit exceptionnel. Plusieurs niveaux, des bonus...

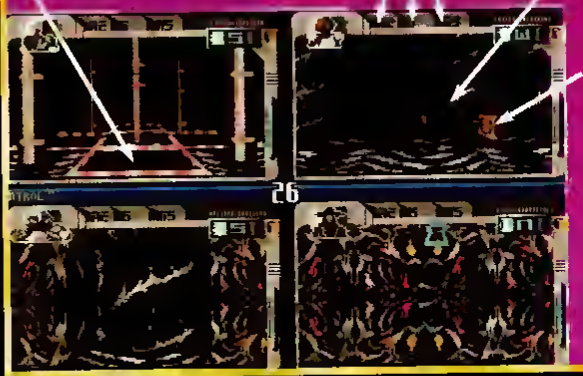
HIRED GUNS (1 Mo)

Vous pouvez installer la démo sur votre disque dur. Allez sous le Workbench et utilisez le programme adéquat. Sinon, laissez la disquette dans le lecteur DF0 et allumez la bécane. Si vous ne faites rien, la démo joue toute seule. Un bon moyen pour voir ce qu'il faut faire ! Dès que vous appuyez sur une touche du clavier, vous prenez le contrôle du jeu. Explorez ce niveau et découvrez les subtilités du jeu. Les divers icones en haut des fiches des personnages servent à atteindre les différents menus pour choisir une arme, accéder au plan... Pour passez d'un personnage à un autre, il suffit de placer le curseur dans la fenêtre correspondante. Le bouton droit sert à recharger une arme.

Voici un ascenceur. Pour l'utiliser, il faut généralement appuyer sur un bouton sur un mur proche.

Ces trois icones servent à accéder respectivement aux statistiques, au plan et à l'inventaire.

Voici une des quatre fenêtres graphiques dans lesquelles vous verrez apparaître les objets et les monstres animés.



Ces objets peuvent aussi bien être des trousses de soins, que des clefs...

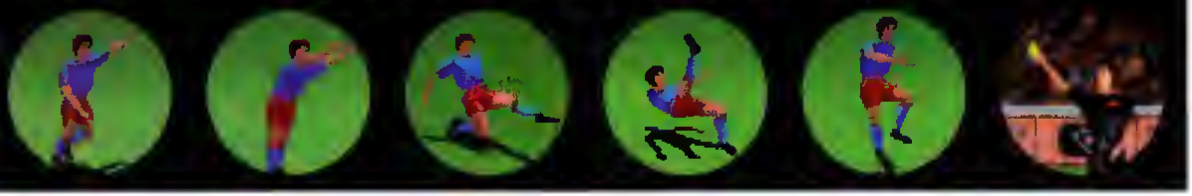
Apprenez à utiliser vos personnages conjointement pour résoudre les énigmes ! C'est la clef du succès.

J'AI DE LA SEMOULE DANS LE CRANE, J'ARRIVE PAS !
Si votre ordinateur ne peut pas lire la disquette, essayez-la chez quelqu'un d'autre ou demandez conseil à plus avisé que vous. Si elle marche alors, cela vient de votre machine. Si cela ne marche toujours pas, vérifiez que vous avez bien fait tout ce qui a été dit. Si ça ne fonctionne décidément pas, renvoyez la disquette à l'adresse indiquée en précisant bien le numéro de la disquette et son type (AMIGA, PC, ST), ainsi qu'une description du problème...

DISQUETTE GEN4 N°60
(AMIGA ou PC ou ST)
19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS.
Comptez un bon mois de délai.

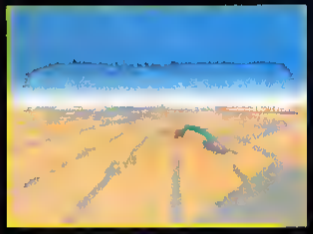
CONNECTEZ VOUS SUR LE FOOT

Nous recevons parfois des produits de nouvelles sociétés inconnues qui essayent de percer avec un produit plus ou moins innovateur, mais nous avions eu un choc en voyant ce qu'ont réalisé nos amis marseillais de Condor Software avec une jeu de foot all s'appelant pour l'instant Connection Football. Les plus aigris vont encore me dire "un football de plus, y'en a marre et en plus, notre équipe nationale se fait atomiser dans son groupe de Coupe du Monde, et puis c'est des marseillais !". Détrompez-vous messieurs, car même si la version que nous avons reçue n'était pas jouable, elle présentait cependant le jeu de façon très prometteuse, avec des animations superbes sur les joueurs, une vue en 3D à la Striker, et le tout agrémenté d'une réalisation qui prouve bien que les programmeurs maîtrisent à fond le PC. Les programmeurs n'ont pas hésité en effet à contourner les difficultés générées par le Bios du PC (pour simplifier, disons que le Bios permet d'effectuer les opérations de base sur PC de lecture sur disque, affichage, calculs, en réécrivant eux même des routines beaucoup plus performantes. Pour ce qui est de la jouabilité, élément essentiel dans un type de jeu, nous attendons le match pour vous en reparler, mais d'ores et déjà, il est clair que Condor Software devrait être promis à un avenir plutôt rose.



LA TORNADE DU DESERT

Les disquettes de scénarios semblent être vraiment populaires et Tornado, le simulateur de vol de Digital Integration se verra très prochainement crédité lui aussi de nouvelles missions se déroulant vous l'aurez sans doute deviné, dans les déserts irakiens et koweitiens. De nouveaux objectifs donc, mais aussi de nouvelles armes, de nouveaux ennemis...



Coffret SCHWARZENEGGER

Pour les prochaines fêtes, on nous gâte. Le coffret Schwarzenegger comprend deux films, un making-of et 3 affiches de cinema ! Les deux films sont des must dans leur genre : TOTAL RECALL et TERMINATOR 2. Si vous avez aimé LAST ACTION HERO (voir Génération4 n°59), vous serez heureux d'apprendre que le coffret comprend le making-of (le tournage du tournage) du film. Enfin, pour les fans et les autres, vous pourrez tapisser les murs de votre chambre d'une affiche de chacun des trois films. Le tout est en version française et pas cher du tout (249FF). A consommer sans modération. Gaumont Columbia Tristar - Vente

SUPERGAMES 93 ÇA VA CHAUFFER

Du 24 au 28 novembre, se déroulera au Parc Des Expositions de Versailles, dans le Hall 7-2, de 9h à 19h, le salon Supergames, dans lequel vous pourrez découvrir des tonnes de nouveautés,

tous formats confondus. Vous y trouverez surtout un espace Nouvelles Machines d'Arcade, présenté par Génération 4. Venez découvrir ces fabuleuses machines, dont la plupart sont complètement inconnues en France. Vous pourrez aussi découvrir l'Espace jeu Pressimage, avec Banzzai, Supersonic et votre serviteur, Génération 4, pour poser vos questions, discuter avec des membres de la rédaction... D'autres attractions ne manqueront pas de vous intéresser, parmi lesquelles, l'Espace Simulation, un village de plus de 300 m2 réservé à la simulation sous toutes ses formes. A bientôt pour un salon prometteur, des loisirs micros, arcades et consoles.

Disponible pour PC compatibles, Amiga et Atari STs

GAMETEK

SIERRA VOUS INTERPELLE

Selon le vieil adage "on ne change pas une recette qui marche", Sierra continue sa saga policière (malgré le départ de Jim Walls pour Tsunami) avec Police Quest 4. Un nouveau venu pour aider les développeurs du jeu fut donc mandé et c'est Daryl Gates, une célébrité dans le milieu policier américain, qui a suivi pas à pas l'avancement du projet. Prévu en décembre sur PC, vous allez une fois encore arpenter les rues de Los Angeles, appréhender divers criminels et vous trouver plonger dans une histoire d'une rare violence. Tout commencera par l'assassinat de votre partenaire. En bon "Cop" que vous êtes, vous vous lancez donc sur l'affaire pour le venger, mais il faudra pour progresser trouver des indices et interroger les bons suspects. Comme pour les précédents volets de la série, un grand soin a été apporté à rendre réalistes les procédures utilisées par les forces de l'ordre. Que cela soit les arrestations, les messages radios, les interrogatoires, votre entraînement au tir et la paperasserie, tout correspond à la réalité de la vie d'un flic de L.A. Les développeurs ont bien sûr fait tout leur possible pour rendre ces procédures accessibles à tous et pas trop lourdes à gérer, certains joueurs n'appréciant pas trop d'avoir à faire les choses de façon rigoureuse. La grande nouveauté vient surtout de la réalisation du jeu, utilisant les techniques les plus pointues en matière de film ! Que cela soit Tammy ou Rod Fung, en charge du projet et plus spécialement de cette partie filmée, ils ont tous deux des expériences dans le monde de la télé, indispensables à une bonne approche des problèmes posés par ce genre de produits. Chaque scène a été sujet à un scripte, à plusieurs séances de tournages, avec des auditions pour de nombreux acteurs. Le résultat est tout simplement magnifique. Vous avez vraiment l'impression de vous balader dans les rues de L.A. Que ce soit les décors ou les personnages, vous serez loin des graphismes bitmap dessinés d'autrefois. Les musiques font elles aussi l'objet d'un effort tout particulier, pour un rendu dynamique et adapté à chaque situation. Le procédé de Rotoscoping utilisé par Sierra pour filmer les acteurs est désormais totalement au point, avec des mouvements fluides et réalistes, plus quelques gros plans particulièrement réussis. En effet, un peu comme pour Return To Zork (Activision), vous pourrez tomber sur des endroits où vous rencontrerez un personnage qui apparaîtra sur un écran statique digitalisé. A la limite du film interactif, Police Quest 4 n'attend donc plus que sa conversion sur CD Rom (prévu pour 94) pour offrir aux joueurs le must en matière de jeu d'aventure moderne policier. Dernier détail plutôt intéressant, le jeu sera entièrement traduit en français !

GUERRIERS DE TOUS TEMPS
LEVEZ VOUS

Voici une intéressante compilation que l'on doit à Ubi Soft. Pour environ 300 francs sur PC ou CD Rom PC, et pour environ 250 francs sur Amiga, vous retrouverez Battle Isle et Perfect General, deux excellents wargames, mais aussi Mega-Lo-Mania, un jeu de stratégie dans lequel vous devrez faire évoluer votre tribu guerrière vers l'âge d'or. Le dernier produit présent sur la compil sera First Samurai, un génial jeu d'arcade à l'ambiance sonore enchanteresse.

Recevez gratuitement le Tee-Shirt FRONTIER ELITE II

DAVID BRABEN PRESENTE

FRONTIER

ELITE II

1985 - ELITE

'Elite. Un jeu? Non, un style de vie!'
Personal Computer World Magazine

1993 - FRONTIER - ELITE II

'L'ultime aventure de l'espace.
Frontier représente le progrès le plus important
dans le domaine des jeux, de cette décennie.'
CU Amiga - 97%

Pour tout achat d'un logiciel FRONTIER ELITE II dans votre point de vente habituel, *entre le 1er et le 30 Novembre 1993*, GAMETEK offre le Tee-Shirt FRONTIER ELITE II aux 1200 premières personnes ayant renvoyé le coupon "OFFRE SPÉCIALE" qui se trouve à l'intérieur de la boîte !!!

Seuls les meilleurs se bonifient avec le temps.

KONAMI

GAMETEK

Disponibles pour PC, Amiga, Atari STs

© 1993 Braben Ltd. Licensed by Konami. Distributed by Gametek

Dans les cartons de

MICROPROSE...

Voici quelques nouvelles images que nous avons réussi à obtenir à propos de MicroProse et de ses produits qui se font de plus en plus attendre.

STARLORD

Ce jeu devrait être un jeu de stratégie / arcade / aventure. Il vous faudra développer des actions de guerre qui vous engageront dans la gestion de votre planète et de votre peuple. Vous devrez aussi développer des armes pour votre armement.

Le jeu se déroulera dans un univers futuriste régi par un système féodal monopolisé par 3 grands. Le joueur, le premier Duc du nom, aura pour but final de tous les éliminer et devenir l'empereur.

Le jeu mêlera une histoire de fond à de l'action et devrait être un système de gestion assez complexe.

Graphiquement, il devrait être assez beau, avec des images précalculées en 256 couleurs et un défilement vertical.

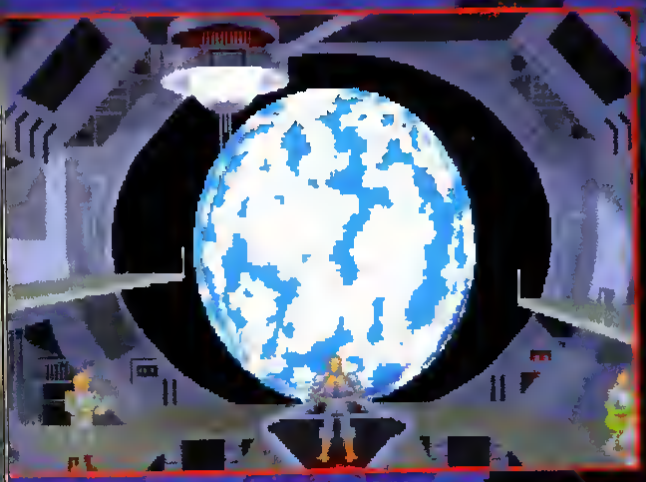
Cela ressemble à ce que nous avons vu sur Amiga, mais nous attendons à une version PC. Lorsque nous aurons plus de renseignements, nous vous en ferons part.

SUBWAR 2050

Sur le fond, ce sera le même jeu que sur Amiga, mais avec des graphismes améliorés. Vous devrez donc faire face à un ennemi implacable. Seules l'expérience et votre sang-froid vous feront vaincre. Vous aurez à votre disposition un vaisseau mère, le petit vaisseau mère et un vaisseau d'assaut. Les armes (à explosifs, lasers).

Le jeu en lui-même est entièrement réalisé en 3D avec mapping de textures et calculé en temps réel. Les différents vaisseaux sont des polygones [illegible] dessinés. Ce qui est [illegible] par exemple les petits vaisseaux au fond de l'écran.

Les missions seront diverses et variées. Vous devrez [illegible] vaisseau mère, par exemple escorter un convoi, tuer les vaisseaux ennemis, éviter un champ de mines, sauver les derniers survivants [illegible] qu'on verra [illegible]



DES FRANCAIS AU TEXAS

Nous avons appris [illegible] avec l'annonce officielle de la traduction en français du magnifique Ultima 8 d'Origin. Conscient de la nécessité de traduire ce genre de produit, la société française, menée par Jean Marc Chemla, [illegible] pour mener à bien cette difficile mission. Pas de soucis à se faire quand on voit le très bon travail fait sur Ultima 7. On explore toujours une sorte de découverte du produit, peut-être janvier pour la version française. Affaire à suivre le mois prochain pour [illegible] exceptionnel sur Origin !

1993
L'année LucasArts

DAY OF THE TENTACLE™
Disponible sur PC et CD-Rom PC
– textes écran en français –

Retrouvez
l'univers LucasArts™ :
Day of the Tentacle™,
X-Wing™,
Sam & Max Hit the Road™
et Rebel Assault™
au Super Games Show
du 24 au 28 Novembre,
Stand UBI SOFT,
Porte de Versailles.

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil - Tél. : 48.57.65.52

X-Wing™ + mission disk :
Imperial Pursuit™ et
B-Wing™
disponibles sur PC

LucasArts

STRIKE COMMANDER TACTICAL OPERATIONS

LES VACANCES SONT FINIES

Pour les As qui n'ont éprouvé aucune difficulté à venir à bout de celles de "Strike", voici un mission disk qui ne devrait pas les laisser de glace.

Il faut bien l'avouer, pour un grand nombre de pilotes en herbe, Strike Commander, bien que posant certaines difficultés sur des missions ponctuelles etait relativement abordable, surtout en mode facile (la rédac profite de l'occasion pour remercier Damien Louail pour l'envoi de ses sauvegardes, ce qui nous a bien aidé pour la soluce).

L'action de ce Mission Disk vous propose, aux commandes de votre F-22, de relever de nouveaux défis.

Elle se déroule six mois apres la fin de Strike, alors que le gouvernement Turque met au point une politique destinée à lever des taxes sur les groupes de mercenaires. Bref, soit vous mettez le gouvernement à genou, soit vous payez, soit vous partez.. Dans les trois cas, vous aurez besoin de beaucoup d'argent.

Ce ne sont pas moins de 21 nouvelles missions dans lesquelles il faudra briller, vous opposant a des avions tels que le bombardier B1–B, le Phantom F–4 et le chasseur furtif F–117.

Ces missions se dérouleront dans des lieux nouveaux comme Hawai, l'Afrique du Sud, la Syrie, la Sibérie, le Nicaragua et l'Irlande.

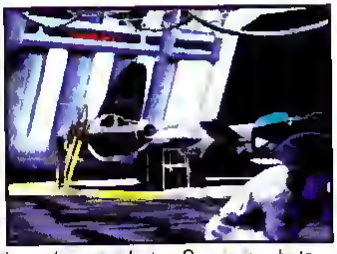
Côté réalisation, Tactical Operation utilise désormais des sons digitalisés pour les réacteurs et les missiles et vous avez la possibilité de les convertir en signal à la norme General MIDI.

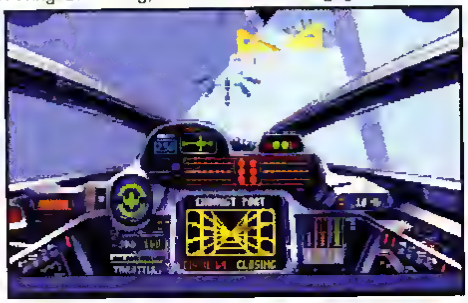
Un "mission disk" tres intéressant mais aussi plus dur.

LA FORCE EST AVEC VOUS

Olivier Canou etant actuellement dans un état second, sous prétexte qu'il a joué toute la nuit à Street Fighter 2 sur Super Nintendo, décide à lui, je vous fais la légende à sa place : "X-Wing vous permettra de découvrir un nouvel angle (à gauche), ce qui vous obligera à vous entraîner un peu, comme le montre la photo ci-dessus."

Les très nombreux possesseurs de X-Wing apprecieront la sortie de la deuxième extension pour cette simulation de combats spatiaux. Pour en bénéficier, il faut bien sûr avoir X-wing déjà installé sur votre disque dur. Vous allez tout d'abord pouvoir piloter un nouvel appareil de l'Alliance Rebelle, le B-Wing et vivre une nouvelle campagne encore plus violente et difficile que les precedentes. Six missions historiques supplémentaires sont aussi présentes, avec surtout quelques améliorations qui parfont X-Wing. Le B-Wing, avec son look très longiligne demande un maniement vraiment particulier qui vous demandera quelques dizaines de minutes avant une maîtrise complète. Un achat indispensable, tout comme Imperial. Pursuit l'était, si vous avez fini le jeu





THE TERMINATOR RAMPAGE

Los Angeles 2029 :
Vous incarnez le
Colonel John Connor.
Vous luttez contre
les forces de Skynet.
Votre mission :
éliminer la machine qui
a détruit l'Homme et
découvrir le secret de
Skynet...

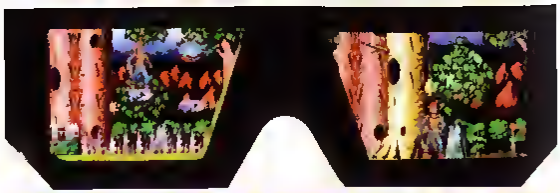
- Découvrez la réalité virtuelle sur PC !
- Le 1er jeu plein écran en 3D avec rotations sur 360° !
- Une expérience digitale fascinante dans une succession de niveaux !

Bientôt disponible sur IBM PC 3.5 en version française

Distribué par :
UBI SOFT
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil

Un monde dans des rangs et les meilleurs points de vente

ACCESS SOFTWARE



PLEIN LES YEUX

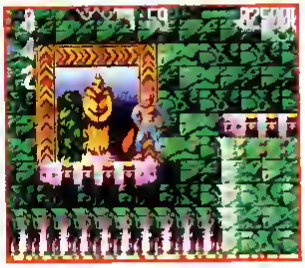
Voici le face de fin du premier niveau. Il est plus difficile à atteindre que dans la version Amiga, mais une bonne technique consistera à rester sur la gauche de l'écran. L'effet de 3D est une première mondiale qui mérite quelques applaudissements pour Loriciel.

Autant vous le dire tout de suite, il va être difficile pour vous de capter tout l'intérêt de ce jeu... Pourquoi ? Et bien tout simplement parce que ce qui le rend complètement génial, c'est qu'il offre au joueur un effet de relief que personnellement je n'avais jamais vu, en tout cas pas aussi réussi sur ordinateur. Si le principe du relief est déjà bien connu (les lunettes seront livrées avec le jeu), la technique utilisée ici reste un mystère et se classe parmi les dossiers Top secret des programmeurs de Loriciel.

Cet effet se matérialise lors du scrolling du jeu, c'est à dire quand le heros se déplace. C'est a ce moment que le scrolling différentiel entre en action et que vous percevez le relief entre les différents niveaux du décors. Ce qu'il y a d'encore plus surprenant, c'est que quand vous jouez sans lunettes, vous ne voyez pas le fameux décalage des deux images rouge et bleue que l'on connaît. Alors comment font-ils ? Mystère...

Le jeu quant à lui est un jeu d'arcade de très bonne facture avec des décors somptueux dans lequel vous devrez progresser à travers des paysages hostiles (château, grotte...) en massacrant les ennemis et en évitant les obstacles .

Bref, non seulement le jeu semble sympa, mais de plus l'effet de relief multiplie son interêt par mille !!! On cuisine Loriciel pour obtenir le jeu très très vite... O.C



DES GUERRES DEVENUES CLASSIQUES

Empire porte bien son nom, avec une nouvelle compilation qui regroupe trois gros titres du genre militaire. F19 Stealth Fighter tout d'abord de chez Microprose qui comblera les fans de simulateur de vol. Silent service 2 est la plus célèbre simulation de sous-marin de tous les temps, tandis que Pacific island est un mélange de wargame et de simulation de blindés !

Disponible sur PC, Amiga et ST, des heures d'amusement en perspectives pour environ 250 francs sur Amiga et ST et 300 pour la version PC.

Admirez la version PC en 256 couleurs ! Un hit en puissance !

GOBLINS 3

DEBARQUE ENFIN SUR VOS ECRANS!

Qui est le héros de GOBLINS 3 ?
Son nom est Blount, journaliste à la recherche d'un scoop. Vous le verrez au cours de cette aventure hilarante, devenir progressivement un Super Heros. C'est un personnage très spécial qui vous entraînera de surprise en surprise. Il pourra passer de la taille d'un ver à celle d'un Hilliputien, ou encore se transformer en Loup-Garou...soudain des ailes lui pousseront dans le dos. Vous pourrez même manipuler son ours et bien d'autres personnages.
Surprenant, non ?

Vous ne connaissez pas encore le monde fantastique et délirant des Gobliins ?
Découvrez dès maintenant GOBLIINS! et GOBLIINS2!

PC CDROM | PC Hard Disk | Macintosh | Amiga

Disponible actuellement
sur PC HD, PC CD ROM, AMIGA
Macintosh - Janvier 94

Vivez l'aventure cocasse de trois lutins malicieux partis chercher un remède pour guérir leur roi devenu fou à lier...

Pilotez simultanément Fingus le diplomate et Winkle le farceur afin de sauver la jeune princesse enlevée par un Roi Démon qui veut en faire son bouffon...

COKTEL VISION

Coktel Vision - 5, rue J.Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORET - Cedex

SOUS L'EAU • SOUS P

SUE
20

LA SIMULATION

Compagnie minière McKinley
Top secret

Nom: James A. Witney
Nom de code: JAWS
Age: 26 ans
Bulletin de paie n°: KP8843321XR
Grade: Pilote Capitaine (2éme classe)

Spécialités:
Opérations secrétes/sous couverture

Statut actuel: actif
Santé: Al

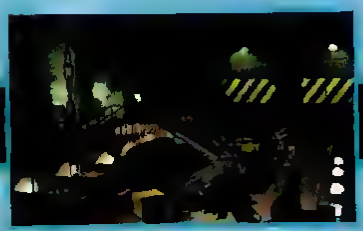
Contrats précédents:
Base Antarctique HR: 67 jours
Atlantique Sud QJ: 48 jours

Contrat en cours:
Secteur Nord 10: Mer du Japon
Salaire: 5000 dollars par jour

Zone opérationnelle:
124320 x 122877

Mission en cours:

Diriger l'équipe X3 de sous-marins Tornado banalisés, du vaisseau Dauntless, dans une mission secrète de patrouille et de reconnaissance du territoire frontalier, entre McKinley 205 et GomPol 555.



ESSION • SOUS LE FEU

Année 2050. Avec le besoin grandissant de ressources minérales indispensables, les exploitations minières sous-marines sont devenues monnaie courante.

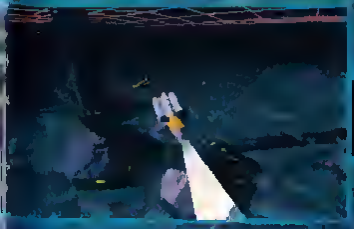
Les compagnies qui en sont propriétaires sont extrêmement puissantes. Des conflits éclatent fréquemment. Ces compagnies utilisent le matériel de guerre sous-marine le plus perfectionné qui soit pour vaincre leurs adversaires. Les appareils les plus efficaces sont les sous-marins de combat.

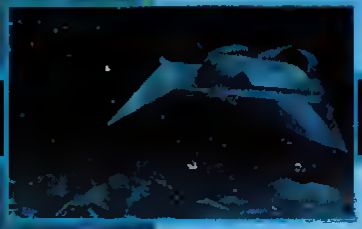
C'est là que vous intervenez.

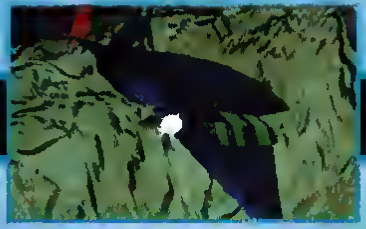
En tant que pilote d'un sous-marin de combat, vous aurez à votre disposition un système de navigation par radar et des armes du XXIème siècle, pour défendre les territoires de votre compagnie. Vous devrez également participer à des missions secrètes qui vous emmèneront au cœur du territoire ennemi. Un échec vous coûtera cher. Mais, c'est un risque qui vaut la peine d'être pris, car la récompense financière, si vous réussissez, est de taille.

Subwar 2050. Jetez-vous à l'eau et frissonnez avec cette simulation unique.

MICROPROSE



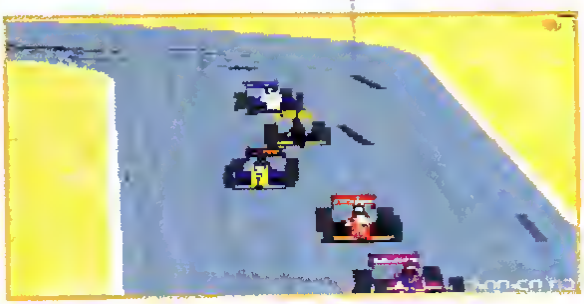




Plus fort que Grand Prix ! Plus fou qu'Indy 500 !

Pour un peu nous faire oublier les nombreux retards dans les sorties de produits, Virgin nous a montré une version presque finale d'Indy Car, réalisé par Papyrus, qui est annoncé pour fin Novembre ! Pour résumer l'impression de tout le monde à la rédaction, je dirais qu'il s'agit d'un produit qui va laisser très loin derrière lui le déjà fabuleux Grand Prix de Microprose (GP) Vous pourrez par exemple jouer à deux en même temps par câble Null-Modem L'animation est nettement plus rapide que GP, avec des graphismes en 3D texturée de meilleure qualité que tous ses concurrents directs ! Le réalisme de ce jeu est telle que lorsque vous passez dans de la poussière sur la route, s'élève un nuage qui rend quasiment nulle la visibilité pour les poursuivants Ceci entraînera très souvent des carambolages en chaîne, avec des flammes, de la fumée, des morceaux de voitures qui giclent dans tous les sens .. Les plus fous pourront même essayer de prendre le circuit en sens inverse, histoire

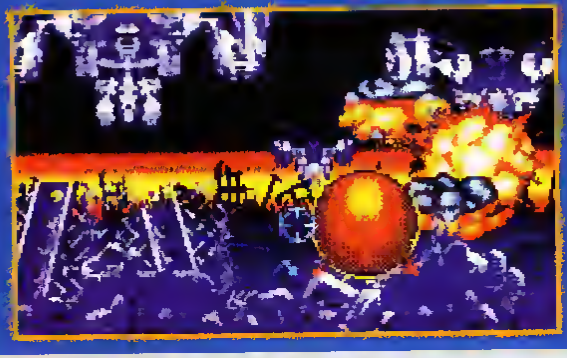
de se faire peur et de créer des accidents toujours très impressionnants Le système vidéo de ralentis permet de voir n'importe quelle course dans son intégralité, suivant n'importe quel angle de vue ou n'importe quelle voiture... Les aspects tactiques, techniques et stratégiques des courses n'ont pas été oubliés, avec des tonnes d'options plus sympas les unes que les autres Bref, un grand moment du sport automobile qui va susciter quelques semaines d'attente intolérable.



Terminez les Terminators

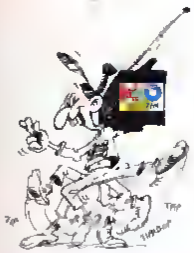
Tout les branchés connaissent la version arcade de T2, dans laquelle vous devez anihiler des hordes de Terminators et de machines infernales, dans des décors post-apocalyptiques ! Les versions PC et Amiga sont en cours d'adaptation, pour un jeu qui je vous le rappelle, consiste à tirer sur tout ce qui bouge. Les ennemis arrivent du fond de l'écran, le décor scrollant par moment, un curseur mobile représentant l'endroit où vous tirez !

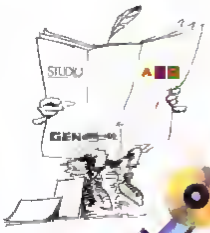
Vous devrez évidemment utiliser diverses armes, vous réapprovisionner en munitions et en bonus. Les fans d'Operation Wolf, de Cabal et de Prohibition adoreront !



Club Sioux

SUR LES MEILLEURES PISTES DU CINÉMA





vous invitent à l'avant première

GEN Avion

Le 9 novembre

à la Vidéothèque de Paris (Forum des Halles)

100 invitations sur 3615 Sioux

L'avant-première sera suivie d'un pot (rouge)

Informations et réservations exclusivement sur

PSYGNOSIS

VIVE LA RENTRÉE

Seuls Super Hang On (l'ancêtre) et No Second Prize constituent de sérieux concurrents pour cette toute nouvelle mouture de Prime Mover. Le bruit des divers régimes moteur est pour une fois réaliste et la course très rapide, pour une épreuve ou un championnat complet. Les Fans de Christian Saron ne pourront que se précipiter pour l'acheter !

Depuis plusieurs mois, le rachat de la société Psygnosis par Sony avait causé pas mal de retards dans les sorties des produits de la compagnie basée a Liverpool. Cependant la fin d'année va correspondre à un véritable déferlement de nouveautés, avec certes des produits déjà annoncés, mais aussi quelques surprises de taille. En effet, les programmeurs en ont profité pour continuer sur leur lancée et finaliser de nombreux projets. Outre Combat Air Patrol, Hired Guns et Innocent Until Caught, testés ce mois-ci, on peut noter la sortie de Prime Mover, l'excellente simulation de course de motos que nous avions testée dans le numéro 53 de Génération 4 sur Amiga. Pas de changements notables pour cette nouvelle version à l'excellente jouabilité qui rend ce soft très affrayant. Le scrolling est très rapide, les gémissements du moteur réalistes. De même pour Creepers, un jeu de style Lemmings fort sympathique, qui sort lui aussi enfin sur Amiga. Un peu comme dans The Incredible Machine de Sierra ou dans Bill's Tomato Game (Psygnosis), vous devrez placer divers éléments pour permettre à de petits vers de terre d'atteindre la terre promise ! Dans la catégorie surprise, Bob's Bad Day (Amiga), est un petit jeu, composé d'une centaine de niveaux, dans lesquels vous devrez diriger un personnage en forme de boule, de telle façon qu'il récolte des jetons et trouve la sortie. Faisant fortement penser aux stages bonus de Sonic, c'est tout l'écran qui bougera dans tous les sens, occasionnant rapidement un sérieux mal de crâne au joueur et un mal de mer très bien rendu ! Des inverseurs de gravité viendront (bien sûr !) compliquer vos tentatives, pour un jeu toujours plus surprenant. Toujours dans les produits qui sortent en octobre/novembre, nous avons pu jouer a Theatre Of Death (Amiga), un jeu de stratégie/arcade qui se positionne comme un produit antimilitariste

Bob's Bad Day

Quand je vous disais que ce n'est pas très beau, je ne mentais pas du tout. Vous pouvez tout quand bien me faire confiance si je vous dis que le seul de cet écran est garanti en plus de jeu ! Ça bouge dans tous les sens !

Le logo de Theater Of Death suffit à lui seul à vous donner une idée du type de jeu. Vous dirigez des militaires débiles, dans des missions stupides en utilisant des armes mortelles. Du délire et de l'hémoglobine pour les bidasses en herbe.

ENFANTS
France - Croatie - Bosnie

AVEC Microfolie's

PREPARE NOËL POUR TOUS LES ENFANTS DU MONDE

FAIS TON CHOIX DANS LES LISTES
MULTIMEDIA ET PAGE SUIVANTE
ET ENVOIE DES MAINTENANT
TON BON DE COMMANDE

MICROFOLIE'S S'ENGAGE À REVERSER
SUR CHACUN DE TES ACHATS,
UN FRANC A L'ASSOCIATION
ENFANTS FRANCE-CROATIE-BOSNIE*

ENSEMBLE PRÉPARONS LEUR NOËL !

* L'association ENFANTS FRANCE CROATIE-BOSNIE a déjà conduit quatre convois d'aide humanitaire et organise des spectacles pour les orphelins. C'est pourquoi MICROFOLIE'S a choisi de l'aider et de reverser un franc pour chaque achat par correspondance ou en boutiques

MULTIMEDIA

CD-ROM ORCHID double vitesse, compatible CD Photo, CD Audio, CD XA, CDI		2450
CD-ROM EXT PANASONIC compatible CD Photo, CD Audio + Encyclopédie Grollier	2360	1995
CD-ROM EXT PANASONIC + carte SOUND BLASTER PRO 2 + Encyclopédie Grollier	3546	2890
Carte Son ORCHID SOUND WAVE 32		2350
Carte Son SOUND BLASTER PRO 2 de Luxe + Compil FUN RADIO 3 (4 jeux)		1190
Carte Son SOUND BLASTER 16 ASP + Indiana Jones 4		1990
Scanner à Main 256 niveaux de gris, Resolution 100-400 DP1, Largeur 105 mm		599
CDI PHILIPS 220		3990
Carte FMV (Full Motion Vidéo)		1990
AMIGA CD 32		2490

Photo H. Crouzier - Composition Archerye 30 30 11 22

POINTS DE DEMONSTRATIONS

Microfolie's

L'AVANCE MULTIMEDIA QUI SAUTE AUX YEUX

A CONSOMMER SANS MODERATION

Démonstrations et tests permanents

CDI • CD ROM • CD 32 • MEGA CD
MEGA DRIVE • SUPER NINTENDO
GAME GEAR • GAME BOY • LYNX

DANS NOS BOUTIQUES

13, rue des Louviers
78100
SAINT-GERMAIN-EN-LAYE
34 51 71 11

36, avenue Daumesnil
75012
PARIS
43 42 21 20

4, rue André Chénier
78000
VERSAILLES
30 91 75 01

40 bis, rue de Douai
75009
PARIS
48 78 76 77

PROCHAINEMENT
STAND REPRISE-OCCASION - 36 15 MICROFOLIE'S
ET TOUJOURS TOUTES LES NOUVEAUTES
A DES PRIX...

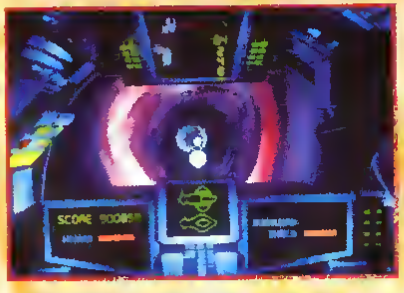
PSYGNOSIS

Globdule

Vous dirigez en effet des pelotons de soldats dans des operations militaires ultra violente, qui en général se soldent par le massacre integral des troupes adverses. Cette satire de tout les jeux du genre (Airbone Ranger, Special Forces ou Canon Fodder) avec des soldats complètement débiles des cris et des scenes guerrieres sanglantes (hommes qui se font ecraser, carboniser, exploser ou qui se noient) Vous pourrez ordonner à vos hommes de monter à bord de tanks, véhicules blindes, helicoptères pour obtenir une plus grande puissance de feu De même, vous trouverez des armes de tous genres (mines, grenades, lance-flammes) pour anéantir les forces adverses De l'action pure et dure avec un zest de stratégie et une touche d'humour (noir) Pour la fin d'année, vous allez surtout pouvoir decouvrir Xmas Lemmings, de nouveaux niveaux pour nos petits amis debiles, qui pour l'occasion se deguiseront en Pères Noël ! Dans un genre complètement nouveau,

Ce ne sont pas les bonus qui manquent dans Globdule, ni les ennemis. Vous aurez en fait à passer par des centaines de passages, de tunnels, d'illusions, de pièges, en sautillant, vous déformant... Le plus fou des jeux annoncés pour cette fin d'année s'appelle Globdule, ne l'oubliez jamais !

Vous avez tous reconnu l'éternel écran de Lemmings, pour un Xmas Lemmings qui s'annonce joyeusement prise de tête. Des tonnes d'animations sur tous les écrans viendront animer un peu ce qui est desormais un classique du genre



Sur CD Rom PC dans un premier temps, puis sur Mega CD et CD-I, Microcosm constituera a sa sortie le Must en matière de Shoot'em Up. Ce n'est pas tous les jours que l'on peut voyager à travers le corps humain du président d'une nation !

vous aurez surtout la joie de découvrir Globdule, un produit revolutionnaire par son principe, puisque vous dirigez une petite boule de slim dans des dizaines de niveaux tous plus fous les uns que les autres Si certains peuvent y voir une ressemblance avec Silly Putty de System 3, vous allez rapidement découvrir que Globdule va beaucoup plus loin Votre mignon petit personnage peut sauter d'une paroi à une autre, se deformer dans tous les sens, rebondir, glisser. . le tout grandement aide par un scrolling multi-directionnel d'une rapidité et d'une fluidite sur Amiga a faire pâlir les jeux consoles ! Prévu pour debut Novembre, voila un jeu qui devrait faire un carton, avec des tonnes de bonus à amasser et de non moins nombreux ennemis a occire Toujours pour les fêtes de Noël, vous allez pouvoir decouvrir la suite d'Armour Geddon, sous le nom de Benefactor, et aussi des adaptations de jeux consoles sur Amiga telles Wiz'N'Liz pour commencer, et surtout Pugsy, un hit de la Megadrive Magician Castle, Penhélion et Brian The Lion seront trois jeux d'arcade qui posse-

Brian The Lion nous est parvenu jouable sur 4 niveaux, avec des décors gentillets et un héros très cartoonesque.

N'avez-vous pas pitié de cette malheureuse petite boule de graisse ? Ce fut notre réaction première en voyant Olivier Canou, mais lui, il ne sautille pas partout comme le héros de Psygnosis.

deront le label de qualité Psygnosis, c'est vous dire s'ils semblent prometteurs ! Pour fin novembre, apparaîtra le premier titre fort de Psygnosis sur Mega CD et CD Rom PC du nom de Microcosm. Ce shoot'em Up des plus impressionnants vous permettra de piloter un vaisseau miniaturisé dans un corps humain infesté de corps étrangers agressifs. Vous devrez en outre éviter les défenses naturelles du corps humain, pour une aventure qui vous plongera dans des abîmes de stresses et d'angoisses. Que dire de plus, sinon que la beauté des graphismes surpasse tout ce qui a été fait jusqu'à ce jour ! Il faudra attendre un peu plus pour découvrir Dracula et Scavenger 4 sur support laser. Toujours le mois prochain, nous pourrons enfin tester le fabuleux Second Samurai, développé par Mevlut Dinc et son équipe de Vivid Image. Le jeu est beaucoup plus complet que son aîné (First Samurai) ce qui peut laisser rêveur quant on connaît le degré de détail et d'achèvement de ce dernier. Prévu sur Amiga dans un premier temps, il demandera non seulement d'excellents réflexes pour occire les ennemis qui vous assailliront, mais aussi une bonne dose d'intelligence pour comprendre les énigmes et déclencher les mécanismes. Enfin, la grosse surprise du salon de l'ECTS de Londres nous est parvenue dans sa version française. Dracula sur PC, produit complètement différent des versions Amiga, Mega CD, CD-I ou CD Rom PC. Il s'agit d'un jeu d'action en 3D du type Spears Of Destiny. Vous y dirigez Harker dans sa quête pour détruire le Comte Dracula. Pour cela, vous devrez traverser de nombreuses zones infestées de créatures démoniaques en tous genres. Zombies, squelettes, vampires, fantômes, loups-garous...
Toutes les créatures fantastiques des légendes qui vous effrayaient lorsque vous étiez gamin vont vous sembler soudainement bien réelles. Pour avancer dans les niveaux, vous devrez dans un premier temps apprendre à utiliser l'eau bénite et les hosties pour détruire les générateurs de créatures ! Vous trouverez aussi de nombreuses munitions en argent pour votre pistolet, de la nourriture pour regagner de l'énergie et diverses clefs pour ouvrir certains passages. Très peu d'aventure donc, mais plutôt une succession de combats, agrémentés d'exploration et de réflexion pour découvrir comment fonctionnent certains mécanismes : dalles, boutons, leviers, trappes...
De l'action et des heures d'amusement pour un jeu sympathique et très jouable ■

AVEC Microfolie's

PREPARE NOËL POUR TOUS LES ENFANTS DU MONDE

SUPER NES consoles et jeux

SNES + 1 manette	699	Jurassik Park	499
SNES + 1 manette +		Street Fighter 2 Turbo	559
Mario All Stars	990	Mortal Kombat	549
SUPER SCOPE + Jeux	529	Sim City	445
Mario All Stars	445	Addams Family 2	345

MEGA DRIVE et MEGA CD

Console MEGA DRIVE de base 695		MEGA CD 2 + 1 jeu	599
Mega Drive + Compil 3 jeux + 2 manettes	895	Game Gear + Columns	599
Jeux MEGA DRIVE		Jeux MEGA CD	
NHL Hockey 93	395	Sherlock Holmes	399
Streets of Rage 2	395	After Burner 3	395
Bulls Vs Blazers	295	Prince of Persia	349
Jungle Strike	399	Final Fight	349
X Men	399	Batman Returns	395
BOB	399		

GAME BOY consoles et jeux

GAME BOY Basic	299	Mortal Kombat	269
Prince of Persia	269	Sonic 2	269
Jurassik Park	299	Super Hunch Back	269

AMIGA CD 32 consoles et jeux

AMIGA CD 32	2490	Star Trek	349
James Pond 2	270	Defender Crown	270
Pinn Ball Fantaisie	299	Jurassik Park	270
Sensible Soccer	320		

AMIGA

Body Blows	295	Golf Microprose	179
Civilization	295	Grand Prix F1	295
Combat Air Patrol	269	Indy 4	395
Dune 2	269	One Step Beyond	179
Genesia	279	Space Nulk	299
Goal	299	Syndicate	260

ATARI

B 17	269	Lemmings 2	295
Civilization	295	One Step Beyond	179
Golf Microprose	179	Silent Service 2	195
Grand Prix F1	295	Street Fighter 2	199
Guy Roux Manager	295		

PC

Privateer	395	Chess Maniac 5	299
Privateer Speech Pack	155	Shadow Caster	349
Kasparov Gambit	349	Railroad Tycoon de Luxe	295
NHL Hockey	349	Fields of Glory	349
Seal Team	349	Syndicate	295
Street Fighter 2	995	Civilization	369
Betrayal at Krondor	349	Day of the Tentacle	395
Body Blows	299	Dune 2	349
Pirates Gold	329	Eye of the Beholder	995

CD ROM

Day of the Tentacle	395	Seventh Guest	495
Eye of the Beholder 3	349	Sherlock Holmes 3	369
Mad Dog Mc Cree	395	Dune	395

Ces prix s'entendent, dans la limite des stocks disponibles. Tous les prix sont indiqués TTC. Catalogue de jeux à votre disposition. N'hésitez pas à le demander.

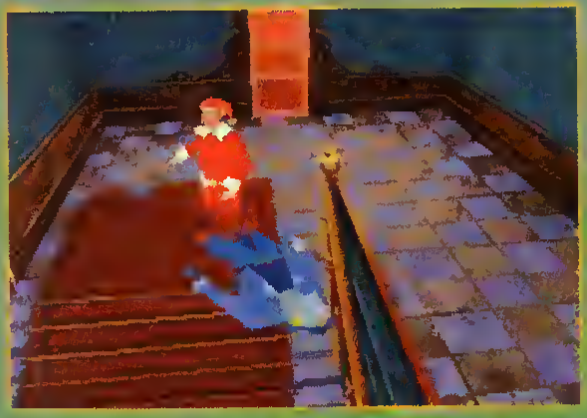
Bon de commande à retourner à : MICROFOLIE'S Distribution
23 rue Buffon - 92500 RUEIL-MALMAISON - Tel. 47 32 98 04

Désignation	Machine	Qté	Prix unitaire	Sous-total
Ex Jurassik Park	SUPER NES	1	495	495
			Participation aux frais de port	
			TOTAL	

Participation aux frais de port : cartouches, logiciels 20 F • consoles, ordinateurs 60 F
☐ Paiement par mandat poste ☐ Paiement par chèque à l'ordre de MICROFOLIE'S Distribution
☐ Paiement par carte bleue N° Carte Bleue
Date d'expiration
Signature (des parents pour les mineurs)
Nom Prenom
Adresse
Code postal Ville
Téléphone Date de naissance
A11 93

Alone mais plus tout seul

Les angles de vue de type cinématographique sont encore plus dingues que dans le premier épisode. Encore plus beau et plus intéractif que son petit frère, Alone 2 devrait faire grimper à la corde encore plus éclairé.



Il est né le divine enfant, sonnez hautbois ! Infogrames vient de nous faire parvenir la première partie de la suite du grand, du génial, du sublime Alone In The Dark. Son nom actuel, Alone In The Dark II (hallucinant d'originalité, n'est il pas ?). De quoi ? Vous ne savez pas ce qu'est Alone In The Dark ? C'est tout simplement ce que beaucoup considerent comme le meilleur jeu d'aventure, un point c'est tout. C'est le premier jeu utilisant la technique de la 3D forme pleine pour animer le héros d'un jeu d'aventure, en utilisant qui plus est differents angles de prises de vues en fonction de la position du personnage. Pour vous aider a comprendre, c'est très près d'un film interactif... L'aventure du premier volet se situait dans la première moitié de ce siècle dans le contexte torturé de H.P. Lovecraft, écrivain américain du début du siècle qui voyait notre monde menacé par une race d'extra-terrestres sournois et extrêmement puissants vivant cachés sur Terre depuis des millenaires et profitant de notre faiblesse et des ténèbres pour accomplir des rites impies... Sympa, non ?

Dans ce nouvel episode, un petit changement puisque c'est désormais en plein vaudou que vous naviguerez... Contrairement a la première partie dans laquelle vous étiez enfermé dans une maison d'ou vous deviez sortir, ce nouveau volet va dans un premier temps vous poser le probleme inverse puisqu'il va falloir entrer dans une demeure bien protégée par moult zombies.

Le scénario est basé sur le kidnapping d'une petite fille qu'il va vous falloir délivrer des griffes de personnages peu recommandables et aux ordres d'un capitaine bien étrange.
Sans trop deflorer l'histoire, je peux tout de même vous dire qu'après un evènement assez stressant pour vous, vous allez prendre le contrôle de la petite fille en question. A partir de ce moment, le jeu deviendra beaucoup plus reflexion qu'action. En effet, il va devenir beaucoup plus difficile pour elle de se battre contre tous les gens qu'elle va rencontrer.

Si le jeu reste globalement semblable, il comporte tout de même quelques petites innovations comme par exemple le fait que le personnage court vraiment et qu'il utilise encore plus d'objets comme par exemple une mitrailleuse.

Thomson (celle d'Al Capone avec le camembert) qui crache le plomb de façon tres efficace . Plus que quelques mois à attendre ..
Note de dernière minute !
Pour ceux, et ils sont nombreux, qui sont désireux de voir une presentation de la bête, Infogrames envoie les programmeurs d'Alone II faire une démonstration du produit le 27 Novembre 93 au forum de la Fnac Cluny (celle qui, si notre memoire est bonne se trouve aux environs du 70 Bd St Germain à Paris) Seront présents Hubert Chardot le scenariste, Frank De Girolami le programmeur et Patrick Charpenet Vous aurez non seulement droit a une presentation du jeu mais également a poser des questions aux héros . Si tout se passe bien et si les délais sont respectés vous devriez même pouvoir y acquerir le jeu. Que demande le peuple ?

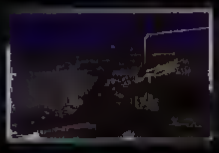
JACK IN THE DARK

Informames profit de la nouvelle série d'Alone I pour intégrer un petit produit basé sur la même technique qui a ravi nos plus jeunes d'entre nous. Jack in The Dark c'est l'histoire d'une petite fille qui a vu son papa-noël se faire kidnapper dans un magasin de jouets le soir de Noël.

Elle va en profiter pour délivrer le père Noël qui a été kidnappé par une marionnette vivante (quelle époque !) qui a pris sous son contrôle tous les jouets de la boutique. C'est sympa, c'est fait comme c'est prévu, c'est encore mieux...

DÉCOUVREZ EN AVANT PREMIÈRE, LA NOUVELLE CRÉATION DES AUTEURS DE EPIC

TFX



ocean

PRÉSENTATION SUR ÉCRAN GÉANT LE 3 NOVEMBRE 1993 (APRÈS-MIDI)
à la FNAC MICRO: 71 Bd Saint Germain 75005 Paris

fnac

Star Trek II à l'inter

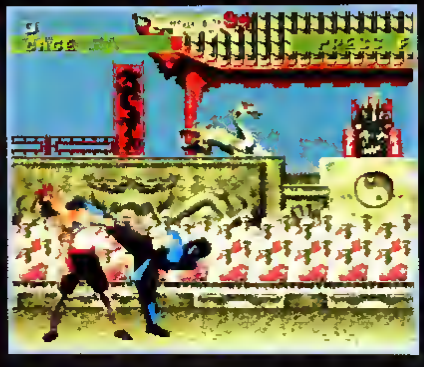
Q

Cette partie simulation est d'une telle qualité qu'elle n'est pas sans rappeler Wing Commander (c'est vous dire), bien que l'Enterprise soit un peu moins maniable qu'un chasseur.
Les missions qui seront soumises à votre sagacité ont l'air complètement géniales et délirantes (vous serez même attaqué en plein espace par le triplan du Baron Rouge !), et auraient vraiment eu leur place dans un épisode de la série. De plus, et c'est bien là l'essentiel, non seulement le jeu est toujours aussi beau si ce n'est plus, mais l'ambiance envoûtante du premier volet est toujours présente et vous aurez là encore l'occasion, au cours de votre mission de cinq ans de découvrir de nouveaux mondes, et d'aller hardiment où le pied de l'homme n'a jamais mis la main. Wahaaaa !!!!!...
Bref, encore un sacré paquet de nuits blanches en perspective... ■ O.C.

PREMIER MAIL ORDER

	AM	ST	PC
688 ATTACK SUB	19		19
3D CONSTRUCTION KIT 2	249	249	249
3D POOL	249		249
4D SPORTS DRIVING	249		249
A320 AIRBUS	249		249
A.P.B.	249		249
ACTION STATIONS	249		249
ADDAMS FAMILY	249		249
ADVANCED DESTROYER SIM	249		249
AIR BUCKS	249		249
AIR SUPREMACY	249		249
AIRBUS A320	249		249
AIRLINE	249		249
ALCATRAZ	249		249
ALIEN BREED	249		249
ALIEN BREED 2	249		249
ALIEN BREED 3D	249		249
ALIEN BREED SPECIAL ED	249		249
ALIENS	249		249
ALIENS VS PREDATOR	249		249
ALONE IN THE DARK	249		249
ALONE IN THE DARK 2	249		249
APOCALYPSE	249		249
ARCADE POOL	249		249
ARMOUR GEDDON	249		249
ARMOUR GEDDON 2	249		249
ARNOLD MACLEANS POOL	249		249
ASHES OF EMPIRE	249		249
ATAC	249		249
ATOMINO	249		249
AV8B HARRIER ASSAULT	249		249
B17 FLYING FORTRESS	249		249
B.A.T.	249		249
BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA	249		249
BARDS TALE CONSTRUCTION SET	249		249
BARDS TALE III	249		249
BATTLE ISLE	249		249
BATTLE ISLE 93	249		249
BATTLE OF BRITAIN	249		249
BATTLE OF THE BULGE	249		249
BATTLE OF THE ISLAND	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 2	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 3	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 4	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 5	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 6	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 7	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 8	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 9	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 10	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 11	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 12	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 13	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 14	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 15	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 16	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 17	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 18	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 19	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 20	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 21	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 22	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 23	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 24	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 25	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 26	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 27	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 28	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 29	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 30	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 31	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 32	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 33	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 34	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 35	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 36	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 37	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 38	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 39	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 40	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 41	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 42	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 43	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 44	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 45	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 46	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 47	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 48	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 49	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 50	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 51	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 52	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 53	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 54	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 55	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 56	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 57	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 58	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 59	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 60	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 61	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 62	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 63	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 64	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 65	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 66	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 67	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 68	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 69	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 70	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 71	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 72	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 73	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 74	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 75	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 76	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 77	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 78	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 79	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 80	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 81	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 82	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 83	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 84	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 85	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 86	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 87	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 88	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 89	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 90	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 91	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 92	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 93	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 94	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 95	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 96	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 97	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 98	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 99	249		249
BATTLE OF THE ISLAND 100	249		249

MORTAL KOMBAT



Un Noël V

C

Chaque combattant possède des coups bien particulier, que vous devrez apprendre à maîtriser ou à éviter ! S'annonçant comme un sérieux concurrent pour Body Blows de Team 17, nous avons pu constater sur une préversion, un gros effort pour l'animation des personnages, au détriment pour l'instant des décors. La jouabilité semble quasiment au point, mais l'avalanche de jeux de ce type risque de rendre tout choix bien difficile (Street Fighter 2, Body Blows, Elfmania, Dangerous Streets...)

Nous avons pu surtout obtenir enfin des versions quasiment finies de Alien 3, est un jeu d'arcade dans lequel vous devrez aider Ripley à sauver de malheureux marines prisonniers des Aliens. Si l'action pour les pros du joystick, les Aliens sortant de tous les côtés, il y aura, il faudra savoir gérer au mieux vos munitions et utiliser les diverses armes : lance-flammes, fusil d'assaut, grenade, lance-roquettes ! Le jeu est fini et les

irginien

Top Gen

LE HIT DES JEUX PRÉFÉRÉS DES LECTEURS DE GEN4

AMIGA		PC		ST	
1 Flashback	97%	1 F1 Grand Prix	93%	1 Xenon	100%
2 Body Blows	96%	2 Dune 2	90%	2 Xenon 2	97%
3 Chaos Engine	87%	3 Alone in the Dark	75%	3 Transarctica	97%
4 Project X	48%	4 Day of the Tentacle	72%	4 Another World	95%
5 Dune 2	47%	5 Sonic Commando	71%	5 Epic	57%
7 Street Fighter 2	43%	6 Rolling	61%	6 Civilization	42%
7 Robocop 3	34%	7 Syndicate	57%	7 Xenon	42%
8 Sensible Soccer	34%	8 Flashback	54%	8 Sensible Soccer	41%
9 Syndicate	34%	9 Cohannon	44%	9 Chaos Engine	40%
10 Xenon	34%	10 Civilization	42%	10 Dungeon Master	28%

BULLETIN Top Gen DE VOTE

Vous devez impérativement voter pour des produits déjà en vente, et qui tournent sur votre machine. N'oubliez pas d'indiquer pour quelle machine (Amiga, PC ou ST) vous votez. Renvoyer vos bulletins à Génération 4, Top Gen, 19 rue H. Moreau, 75018 Paris.

1 _____ 7 _____

2 _____ 8 _____

3 _____ 9 _____

4 _____ 10 _____

5 _____

6 _____

MACHINE : Amiga ☐ PC ☐ ST ☐

Nom :

Prénom :

Adresse :

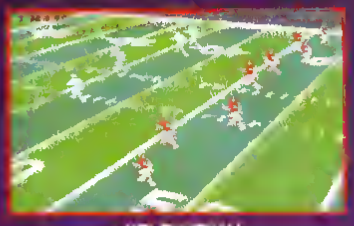
Age :

N'OUBLIEZ PAS QUE POUR RECEVOIR TOUS LES MOIS LA DISQUETTE DE DÉMO EN MEME TEMPS QUE GEN4, IL SUFFIT DE S'ABONNER. C'EST PLUS SIMPLE, MOINS COUTEUX ET SI PRATIQUE. VOIR LE COUPON ENCARTE !

TESTS EXPRESS

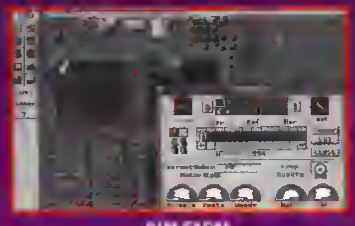
CARTOONS	Loriciel	Ce jeu d'arcade/réflexion met en œuvre un principe semblable à Sleepwalker ou à Lemmings. C'est mignon, mais moyennement jouable et répétitif.	AM	73%
DONK	Supervision	Que cela soit sur A500 ou sur A1200, le jeu offre une réalisation correcte, mais très peu d'originalités. On s'ennuie, malgré le personnage sympathique.	AM	73%
NFL COACHES FOOTBALL	Microprose	Encore un football américain, pas très jouable et offrant une lisibilité du jeu trop moyenne, même en essayant toutes les vues disponibles. Trop Classique.	PC	70%
ONE STEP BEYOND	Ocean	Le ST revit avec cette excellente adaptation de ce qui est en fait Push Over 2. De la réflexion et un zest d'arcade, pour un jeu agréable et mignon tout plein.	ST	78%
NICKY 2	Microids	Le superbe jeu d'arcade de Microids offre une réalisation et intérêt de jeu certains. Des tonnes de bonus et d'astuces a trouver, mais un scrolling pas terrible.	ST	80%
RAGNAROK	Mirage	Mélange de jeu d'échecs et de dames, ce jeu vous occupera de façon agréable pendant des heures, mais les possibilités de jeu sont trop limitées.	PC	79%
SF2	Us Gold	Après une version Amiga moyenne et devant la réalisation de Body Blows sur PC, on ne peut que dénigrer cette adaptation, mal faite.	PC	61%
SIMFARM	Maxis	Gérer une ferme, ses cultures, ses élevages et assurer le développement de la région avoisinante ? Pas très passionnant, pour un produit rébarbatif.	PC	70%
WORLD WAR 2	QQP	La 2e guerre mondiale dans le pacifique, pour un ou deux joueurs, avec trois campagnes. Haute résolution pour un jeu de stratégie classique, et un peu trop lent.	PC	74%
PINBALL FANTASIES	21st Century	4 flippers en mode AGA pour votre Amiga 1200 ou 4000. Plus rapide, plus de couleurs et une meilleur animation pour ce qui reste un des meilleurs flippers micro	1200	84%

CARTOONS

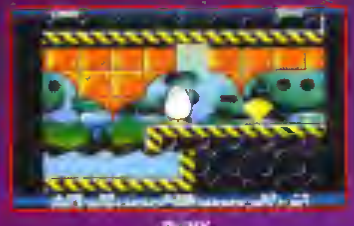


NFL FOOTBALL

RAGNAROK



SIM FARM



DONK

NICKY

TESTS MODE D'EMPLOI

Le pavé de note est obscur ? Vous êtes perplexe face aux petits dessins en haut des pages ?

Pas de panique...
Voici les réponses à vos questions.

LE GEN D'OR

IL RECOMPENSE LES JEUX DONT LA NOTE D'INTERÊT DEPASSE LES 90% ET N'EST DONC RESERVÉ QU'AUX MEILLEURS D'ENTRE EUX!

LE PAVE MEMO

Le pave mémo se retrouve sur les soluces ou les bidouilles et vous permet quand vous ne connaissez pas le jeu concerné, d'avoir les notes qu'il a obtenu, mais aussi de pouvoir rechercher dans vos Génération 4 le numéro où il a ete testé !

Pratique non?

MEMO

Flashback	PC	Test	N°54	Avril 1993
C.est				

LES LOGOS

Situés en haut à gauche des pages de tests, ils définissent le type de jeu. Il est à noter qu'ils peuvent être multiples :

Action/Aventure =

En voici la liste exhaustive :

- ACTION
- AVENTURE
- JEU DE RÔLE
- REFLEXION
- SIMULATION
- SPORT

LE PAVE DE NOTE

ACTION ← Le type de jeu

Mindscape ← L'éditeur du jeu

TECHNIQUE ← Ce pavé vous permet de voir sur quelle configuration fonctionne le jeu
M = machine, D = Nbre de disquettes
HD = Place sur le disque dur
CS = Cartes sonores, Ext = Extension

GRAPHISME	15
SON	17
ANIMATION	12
DUREE DE VIE	13

← Les notes sur 20
Le son englobe les musiques et les bruitages, l'animation prend en compte la qualité la vitesse et la durée de vie le temps nécessaire pour finir le jeu ou en etre lassé.

Disponible octobre 93. 300 F environ. ← La date de sortie, le prix

INTERET 83% ← La note d'intérêt sur 100
Cette note n'est pas un récapitulatif des notes sur 20. Un jeu peut avoir des graphismes, sons et animations moyennes mais posseder un intérêt extraordinaire. Au dessus de 90% le produit se voit attribuer un 4 d'Or.

LES ALTERNATIVES ← Les produits du méme genre qui peuvent vous interesser. Le numéro entre parenthèses indique le numéro du Génération 4 correspondant au test du produit en question.

COMBAT 2
classics

UNE AUTRE COMBINAISON GAGNANTE

UNE SUPEREE COMPILATION DE TROIS SIMULATIONS DE TRES HAUTE QUALITE

En vente à partir du mois d'octobre
Amiga - FF299.00 et IBM PC - FF349.00

• F19 Stealth Fighter
"F19 s'adresse d'abord aux vrais passionnés de simulation."
Tilt

• Pacific Islands
"Piloter un char, c'est bien. En piloter quatre, c'est quatre fois mieux."
JoyStick

• Silent Service II
"Le meilleur simulateur de sous-marin de son époque."
Gen 4

MICROPROSE emplie

JURASSIC PARK

Pour une poignée de dollars

Gen d'Or

Les adaptations de film ont rarement donné lieu à des produits fantastiques ! Mais quand Ocean se paye Jurassic Park pour 2.5 millions de Dollars, mieux vaut jouer la carte de la qualité...

Autant le dire tout de suite, je suis un fan de Jurassic Park, du livre comme du film. C'était donc avec une certaine appréhension que je me jetais sur l'adaptation d'Ocean du chef-d'œuvre de Michael Crichton.

La première surprise vient du fait que si le jeu reprend les personnages du film, on y retrouve surtout tous les éléments du roman de Crichton qui avaient disparu dans l'adaptation de Spielberg. Quelle joie !

Le jeu se compose de deux parties bien distinctes. Une phase en 2D, proposant un scrolling multidirectionnel et une vue de dessus, pour l'ensemble des niveaux se déroulant dans le parc proprement dit, puis une phase en 3D, comme dans Wolfenstein, pour les niveaux de fin du jeu, quand vous vous retrouvez dans les bâtiments.

Vous jouez le rôle d'Alan Grant, un paléontologiste de renommée mondiale, invité pour tester Jurassik Park, un parc d'attraction où John Hammond, un milliardaire, a réussi à redonner vie à de véritables dinosaures. Tout débute alors que pendant votre tour en jeep électrique dans le parc, une panne d'ordinateur provoque une coupure de courant qui stoppe les véhicules et permet aux dinosaures de s'échapper de leurs enclos. Soudain, un tyrannosaure s'attaque aux jeeps... Une fois l'attaque passée, vous êtes seul, au milieu d'une horde d'animaux plutôt agressifs. Votre but : retrouver les petits enfants de Hammond qui ont fuit suite à l'attaque du T-Rex, rejoindre le centre des visiteurs et remettre le courant pour pouvoir appeler par radio et partir en hélicoptère !

Le niveau 1 commence fort. Armé de votre fusil, vous allez pouvoir explorer l'enclos du tyrannosaure, à la recherche des deux gamins. Très vite, vous trouverez un fusil et des munitions, mais aussi des trousses de secours, très utiles pour reprendre un peu d'énergie.

Le parc grouille de Compsognathus, du Compsy, des petits carnivores agressifs mais qui ne font pas beaucoup de dégâts, mais aussi de Dragonfilles, des mouches préhistoriques plutôt

PREMIERS PAS DANS LE PARC

L'aventure commence après l'attaque du tyranosaure sur les jeeps. Vous revenez à vous, mais les enfants ont disparu. A vous de les retrouver et de les ramener au centre des visiteurs...

Pas loin de là, vous découvrez un détecteur de mouvement. Attention au moustique, il est plutôt aggressif !

Connectez-vous à l'ordinateur pour obtenir les infos et déverouiller les portes du bunker.

Pas loin de là, vous tombez sur Tim, aux prises avec un triceratops et des dilophausaures. Protegez-le !

En explorant la jungle voisina, vous finissez par découvrir un bunker de service.

A l'intérieur, vous tombez sur une trousse à outils. Voilà qui devrait vous permettre d'ouvrir les grilles des égouts où se coche Lex.

Arrivé sur place, vous utilisez...

les outils et vous entrez enfin dans les fameux égouts. Là...

...vous découvrez tout d'abord une carte magnétique, puis en cherchant...

... bien, vous retrouvez Lex. Il va falloir lui amener une caisse à travers les...

...égouts si vous voulez la sortir de là saine et sauve. Attention au crocodile, qui pourrait vous dévorer ou faire à nouveau fuir Lex à travers le dédale de tunnels !

Grâce à la carte magnetique, vous pouvez sortir de l'enclos. Mais n'oubliez pas Tim & Lex en route !

Voici une des jeeps électriques du parc, stoppée au milieu de l'enclos des tricératops. Ces derniers ne sont pas trop méchants... ils chargent juste sur vous de temps en temps.

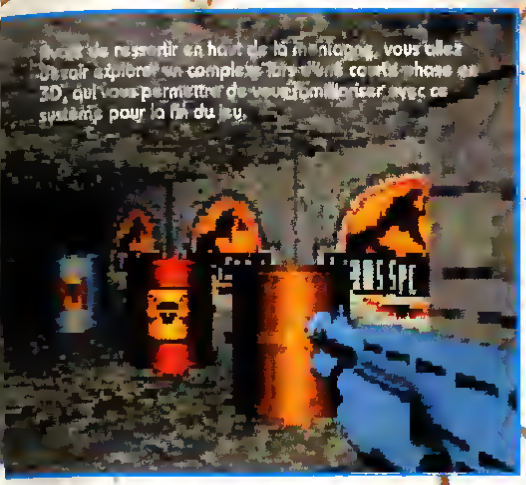
Comme dans le film, vous allez bientôt rencontrer un tricératops femelle malade. Ne perdez pas trop de temps ici, vous avez encore fort à faire.

Ce tricératops garde un couloir de façon très agressive. Trouvez un moyen de retarder sa charge ou vous finirez piétiné à mort.

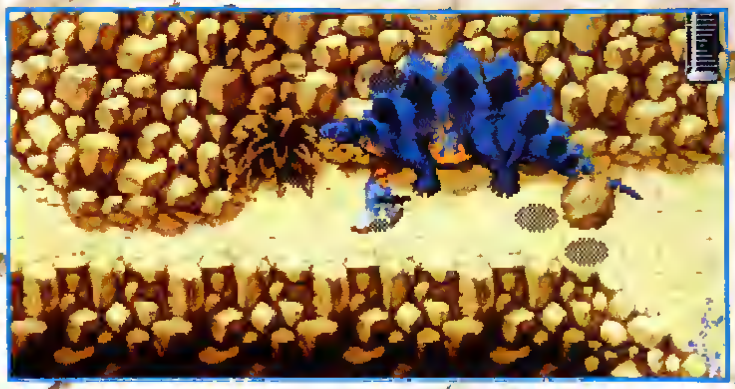
A peine arrivé dans l'enclos des Gallimimus que le cri d'un tyrannosaure se fait entendre. Traverser l'ensemble du niveau en évitant les bestioles qui fuient, terrorisées par l'arrivée prochaine de T-Rex, le plus terrifiant des monstres de Jurassic Park. Trouvez rapidement les fusées éclairantes, car elles seules vous permettront de retarder le T-Rex lorsqu'il vous aura pris en chasse. Un faux mouvement, et vous terminez dans sa mâchoire aux dents acérées... Aïe !

penibles et surtout de Dilophausaures, petits mammifères dont la particularité est de cracher du venin ! Attention aussi au bébé T-Rex qui a déjà un féroce appetit. Commencez par repérer les détecteurs de mouvement. Il y en a un peu partout dans le parc, et il vous permettent, une fois connectés à leur ordinateur, d'obtenir de précieux renseignements tels que

Arrivé dans la jungle, vous découvrez une trousse à pharmacie. Vous allez pouvoir vous soigner.



Avant de ressortir en haut de la montagne, vous allez devoir explorer un complexe souterrain contaminé en 3D, qui vous permettra de vous familiariser avec ce système pour la fin du jeu.



Les stegosaures ne vous veulent pas de mal... Seulement, ils ont tendance à se peu trop gigoter, et provoquent des chutes de pierres particulièrement dangereuses...

P

l'endroit où vous vous trouvez, les dinosaures que vous risquez de croiser en chemin dans cette partie du parc, le plan de la région. Mais le plus important c'est que vous pouvez, à partir de l'ordinateur, ouvrir et fermer certaines portes et bâtiments. Vous allez très facilement récupérer le petit Tim, qui ne se trouve pas loin. La petite Lex, par contre, a fuit jusqu'au fond des égouts. Il va donc déjà vous falloir trouver les outils qui vous permettront d'y entrer. Une fois là-bas, fouillez dans les moindres recoins pour dégotter la carte magnétique qui permet d'ouvrir la porte de l'enclos, puis trouvez Lex. Pour la sortir de là, il faudra lui amener une caisse pour éviter qu'elle ne se noie dans l'égout. Les deux petits derrière vous, vous pouvez enfin quitter l'enclos du tyrannosaure...

Fin de la mission 1.

Comme vous pouvez le constater, ce n'est pas une mince affaire. Surtout qu'il reste 5 autres niveaux du genre, encore plus complexes, plus la fin en 3D.

Au niveau 2, vous avez à peine le temps de respirer que vous perdez à nouveau Tim et Lex. Ceux-ci ont en effet traversé un

Une fois dans le raft, vous devez éviter les monstres marins, les dilosaures qui vous crachent dessus, mais surtout les chutes d'eau !

pont qui s'est écroulé après leur passage. Un petit coup d'œil à l'ordinateur du détecteur de mouvement vous indique qu'il va falloir traverser l'enclos des Tricératops afin de les retrouver. Il va vous falloir éviter quelques

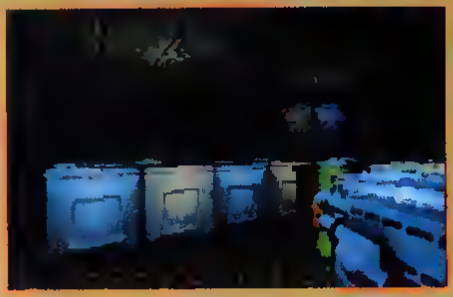
Comme des ptérodactyles, évitez-les dès qu'ils vous larguent...

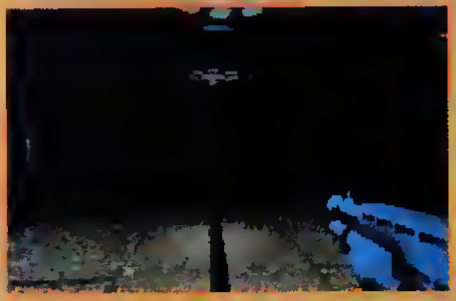
...et méfiez-vous des plantes carnivores, détruisez les œufs des dinosaures, afin de retrouver la carte magnétique...

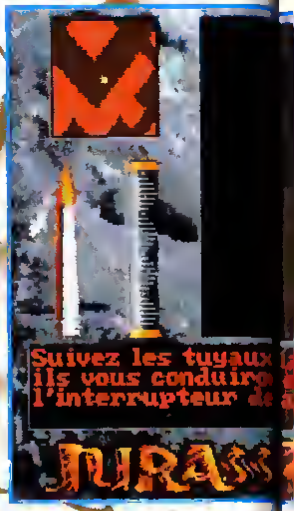
...qui vous permettra de rejoindre le niveau où vous découvrirez la clé ouvrant les portes du parc.

ANGOISSE DANS LE COMPLEXE

Voici véritablement le premier niveau en 3D. Vous commencez dans la salle de contrôle du parc, où les personnages du film (admirez les ressemblances) vous donnent votre mission : remettre le générateur électrique en route. Le seul problème est que ce dernier est de l'autre côté de l'enclos des vélociraptors, les plus dangereux animaux du parc. Guidé par talkie-walkie, vous allez explorer le centre des visiteurs, sortir, traverser l'enclos des vélociraptors et enfin trouver le bunker électrique. Bien sûr, vous aurez à combattre de nombreux raptors.







petits qui vous foncent dessus, mais surtout un ou deux gros qu'il faudra vaincre astucieusement, soit en utilisant des objets, soit en étant très habile. Vous arriverez finalement dans un bunker qui vous permettra de rejoindre les enfants... enfin, l'espériez-vous !

Le niveau 3 débute par un interlude en 3D, une petite phase dans laquelle vous devez vous diriger dans un réseau très simple, ce qui vous permet de découvrir la phase 3D du jeu. Arrivé à la sortie, les problèmes commencent. Pour rejoindre les enfants, vous allez devoir traverser l'enclos des Stegosaures. Arrivé de l'autre côté du pont, vous découvrez que les enfants ne sont plus là. Escaladez donc la montagne, en évitant les nombreux monstres, mais aussi les chutes de pierres, et récupérez enfin les gamins.

Au niveau 4, tout se complique (dans la mesure du possible). Vous descendez dans l'enclos des Gallimimus. A quelques pas d'un bunker, le cri d'un Tyrannosaure retentit. Les gamins, terrifiés, s'enfuient dans le bâtiment et s'y enferment. Pour les récupérer, il va falloir rejoindre un tunnel dont l'entrée se situe de l'autre côté de l'enclos. Le problème, c'est que les Gallimimus foncent dans le sens opposé au vôtre. Evitez-les si

Retrouve le monde informatique
en direct sur 3615 GEN4, tape *DIA !

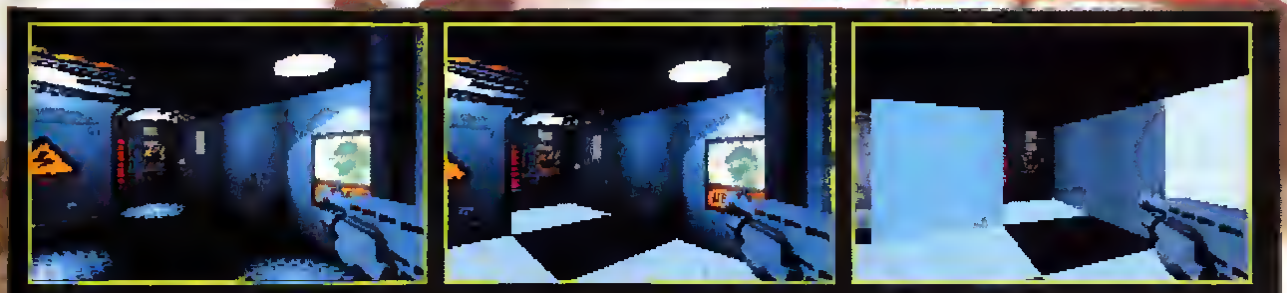
Tant que vous n'aurez pas remis l'électricité en route, votre visibilité sera plutôt réduits, comme vous pouvez le voir (hum !!!) sur la photo de gauche. Une fois la lumière rétablis, vous pourrez mieux voir les raptors vous sauter dessus pour lacérer votre ventre de leurs longues griffes et répendre vos viceres sur le sol. Miam ! Remarquez, un peu plus tard, vous utilisserez un casque à amplification de lumière, ce qui ne sera pas non plus particulièrement pratique !

vous voulez survivre. Arrivé de l'autre côté, faites vite, car la raison de la panique des gallimimus est simple : le T-Rex est là. Courrez vite, et utilisez au mieux les fusées éclairantes pour retarder son attaque et l'attirer dans un piège. Passez par le tunnel et vous êtes enfin avec les bambins.

Le niveau 5 est très très long, et se décompose en plusieurs phases. Tout commence par votre arrivée aux portes du parc. Elles sont bloquées. Les gamins passent dans un trou, mais pas vous ! Connectez-vous au terminal pour apprendre que Nedry, le programmeur du parc, est responsable de la panne générale. Il va vous falloir trouver son passe électronique si vous voulez vous en sortir. La dernière fois qu'on l'a vu, il était dans l'enclos des dilophosaures. Vous vous y dirigez, et vous aurez besoin de construire un pont avec les moyens du bord pour traverser la rivière qui s'y trouve. De l'autre côté, vous trouvez une entrée vers le dôme des Pterosaures.
Là, vous entrez au niveau des hauteurs du dôme. Cherchez dans les nids jusqu'à ce que vous recuperiez une carte magnétique, puis faites le tour du niveau et sortez de l'autre côté. Vous arrivez en pleine jungle, sur des hauteurs. Descendez, trouvez la voiture de Nedry, récupérez le passe électronique, puis revenez dans le dôme, au niveau du sol cette fois-ci. Il vous faut à nouveau construire un pont, traverser la rivière et sortir vers l'enclos des Dilophosaures. Arrivé à côté d'un raft, le T-Rex fuit et vous oblige à partir sur la rivière, à travers le dôme et la jungle. Là, vous devrez éviter les monstres marins et autres dangers qui [illegible] comme les cascades.

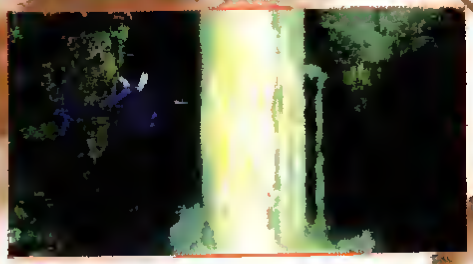
Au niveau 6, vous vous retrouvez dans la jungle, avec un brouillard persistant qui gene la visibilite .. ce qui est gênant puisque des velociraptors traînent dans la région. Bref, traversez la jungle pour rejoindre les portes et utilisez le passe pour rejoindre (enfin) le centre des visiteurs...

Mais ce n'est pas fini... Arrivé au Q.G. du parc, on vous apprend que pour reprendre le contrôle du parc, il faut couper le courant, puis le remettre, afin que les ordinateurs rebootent... Mais l'operation tourne mal, et si les ordinateurs remarchent, l'electricite ne revient pas sur les autres circuits. Vous allez donc devoir rejoindre un petit bunker situé non loin du centre des visiteurs, et remettre l'électricité en route. 4 niveaux en 3D vont vous permettre d'accomplir votre mission. Guidé par vos acolytes à l'aide d'un talkie-walkie, vous allez explorer le centre dans le but d'en



Le jeu permet de régler le niveau de détail pour les phases en 3D, afin d'avoir plus ou moins de textures au sol, au plafond ou sur les murs. Les réglages peuvent se faire indépendamment, ce qui permet de trouver la meilleure configuration pour votre machine. Ainsi tout le monde peut jouer !

JURASSIC PARK



sortir, puis traverser l'enclos des velociraptors pour rejoindre le bunker où, après maintes recherches, vous découvrirez le centre électrique. Remettez l'électricité en route, et tout va bien... Enfin presque, puisque les raptors envahissent le centre. Pour rejoindre l'équipe, il va falloir passer par les tunnels des raptors, et pour cela, trouver les lunettes amplificatrices de lumière... Si jamais vous y arrivez, vous pourrez enfin quitter ce sympathique parc d'attraction.

Voilà pour les missions du jeu ! Vous l'avez compris, Jurassic Park n'est pas un "petit" jeu, bien au contraire. Avant d'arriver à accomplir l'ensemble du jeu, il va vous falloir explorer les moindres recoins du parc, comprendre comment passer les obstacles, bref, réfléchir un peu. Modèle même du jeu d'arcade / aventure très réussi, Jurassic Park bénéficie également d'une réalisation somptueuse. Les phases en 2D disposent d'un scrolling multi-directionnel superbe et de graphismes en 256 couleurs qui rendent parfaitement bien les différents décors et dinosaures du parc. On est surpris par la variété des éléments, des situations, et des énigmes. Quant aux phases en 3D, elles renvoient Wolfenstein aux oubliettes, avec des textures très variées de tous les côtés, des effets d'ombres et de lumières fabuleux... bref, c'est l'extase.

Enfin, au niveau du son, chaque niveau dispose de sa propre musique, et chaque dinosaure a son propre cri. La jouabilité n'a pas été oubliée, puisque le jeu est particulièrement bien construit. Chaque partie vous permet d'aller un peu plus loin, et le système des codes permet de reprendre au dernier niveau comme vous le voulez. ■ S L

L'AVIS DE STEPHANE

Jurassic Park est le phénomène de l'année, et il en sera de même sur vos micros. Dire que ce jeu est la meilleure adaptation de film jamais réalisée ne suffit pas. En dehors même de la licence, c'est LE meilleur jeu d'arcade /aventure du moment. Disposant d'un scénario en béton, d'une variété dans l'action d'un niveau à l'autre, d'une réalisation exceptionnelle et d'une jouabilité parfaite, je suis tenté de dire (allez, je le dis) que Jurassic Park est un des meilleurs jeux de l'année.

ARCADE/AVENTURE

OCEAN

TECHNIQUE

M : PC
D : 6 *HD : 15Mo*
C.S. : Adlib, Soundblaster
Ext. : Clavier, Joystick
Texte : français

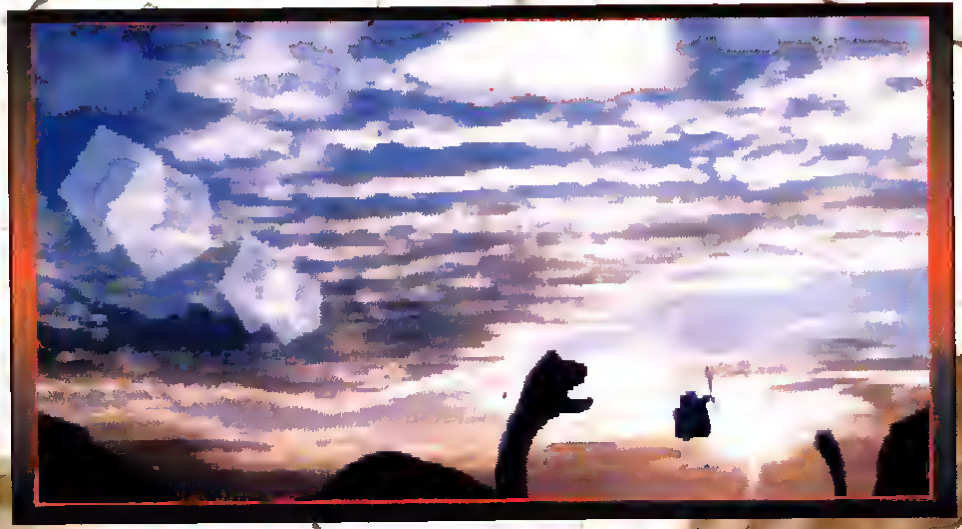
GRAPHISME	17
SON	19
ANIMATION	16
DUREE DE VIE	18

Disponible
300 F environ.

INTERET

95%

LES ALTERNATIVES



ALONE IN THE DARK

WARNING !

VOUS ÊTES SEUL...
SEUL DANS LES TENÈBRES.

ET IL VOUS RESTE
MOINS DE 30 JOURS
POUR SORTIR DE DERCETO.*

PASSÉ CE DÉLAI,
VOUS DEVREZ AFFRONTER
LE GANG DE ONE EYE JACK.**

ET VOUS SEREZ
DE NOUVEAU SEUL...
SEUL DANS LES TÉNÈBRES.

*ALONE IN THE DARK
(GRATUIT : JACK IN THE DARK)
**ALONE IN THE DARK 2
(fin Novembre)

36 68 30 20

INFOGRAMES

3615 INFOGRAMES

LA DINOMANIA

JURASSIC PARK de Steven Spielberg. Avec... des dinosaures et... Sam Neill, Laura Dern, Jeff Goldblum... Déjà sorti

Aujourd'hui, pas question de parler de Jurassic Park au futur ou au passé. Pas question non plus de parler de Jurassic Park au présent. Jurassic Park est un film qui, depuis sa sortie, est entré dans l'éternité

BIGBANG : affronte les autres connectés dans l'espace : 3615 GEN4, tape *BIG.

personnes dont un paléontologue, des ouvrages spécialisés, des centaines de dessins et réalisé des maquettes au 1/4e afin de pouvoir étudier des dinosaures sous plusieurs angles. Un exemple ? Pour réaliser le T-Rex, il a d'abord fallu construire une armature en fibre de verre d'un poids record d'une tonne. Le tout a ensuite été monté sur un "dino-simulateur" hydraulique incorporé sur six axes contrôlés par ordinateur (appelé informatique). Mais ce n'est pas tout, car parallèlement une maquette au 1/4e du T-Rex a été réalisée en quatre mensurations (un pour la tête, un pour le torse, un pour la queue et un pour les pattes) afin d'enregistrer les programmes de mouvements sur ordinateur. Ceux-ci ont ensuite reproduits par le T-Rex géant.

Ouf ! Tout ceci a servi à réaliser un seul dinosaure, imaginez le travail à fournir pour tous les autres ! C'est pourquoi les quinze dinosaures du film ont été ramenés à six pour les images de synthèse. Le pas de "Go-Motion-System", une version très améliorée de la prise de vue image par image, a été chargé de chorégraphier les déplacements des dinosaures dans les studios d'Industrial Light and Magic et de faire une série d'animatiques (séquences sommairement animées). Michael Lantieri (Retour vers le Futur, Indiana Jones et la Dernière Croisade, etc...), responsable de la quatrième équipe, s'est occupé des effets mécaniques, comme la construction des grilles et engins de levage nécessaires au transport des dinosaures.

Au départ, Spielberg avait prévu de filmer les dinosaures grandeur nature, complétés par des modèles réduits. Mais quand Dennis Muren, de l'atelier de George Lucas (Industrial Light and Magic), lui a présenté une reconstitution du T-Rex en images de synthèse, il n'a pas hésité une seule seconde à s'en servir. L'effet, on ne cessera de le répéter, est génial.

Exit Terminator 2 !

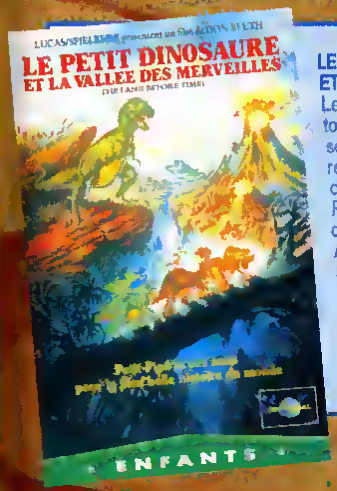
Après deux ans de pré-production, le tournage a pu commencer, le 24 août 92, il a duré cinq mois et a été constamment surveillé par une police d'assurance afin de garder jusqu'à la fin le secret de la conception des dinosaures. Une partie a été réalisée en studio et l'autre sur l'île de Kauai. Malgré un arrêt de quinze jours dû à un l'ouragan Iniki, Spielberg s'est paré le luxe de terminer le tournage avec douze jours d'avance et sans dépassement budgétaire ! Un comble pour un film bourré de nouvelles techniques d'effets spéciaux. Mais n'est pas Spielberg qui veut. Le réalisateur collectionne les succès puisque Jurassic a battu tous les records d'entrées aux Etats-Unis, avec 50 millions de dollars de recette en un week-end. A ce jour, le film a déjà totalisé plus de 700 millions de dollars de recette dans le monde ! Les 60 millions de dollars de budget initial et les 90 millions de dollars de budget final sont amortis depuis belle lurette... Il faut dire que la production n'a pas lésiné sur la promotion. Plus de 1000 produits dérivés du film ont été mis sur le marché. Quoi que vous fassiez, vous vivrez du dinosaure : tee-shirt, casquettes, pistolets, bonbons, livres, puzzles, hamburgers MacDonald et... jeux vidéos.

Soyons sûrs que la dinomania n'atteindra pas son terme, la rédaction de Gen4 et que les noms de T-Rex, Vélociraptor ou Dilophosaurus seront sur toutes les lèvres d'ici la fin de l'année ! Pourquoi ? Parce que Jurassic Park est LE film aux effets spéciaux géniaux.

Non, ce n'est pas que pour ça et parce que, grâce à cela, Jurassic Park est LE film événement de l'année, vous ne pouvez pas le rater !

Vous trouverez toutes les infos sur les dinosaures dans un bouquin paru chez Bernard Giraudeau France "Jurassic Park – Mega Scoop n°1". Vous y trouverez même un récit du film basé sur le scénario original.

Si Jurassic Park vous a donné l'envie de tout voir de plus intelligent sur les dinosaures, voilà quelques cassettes vidéo qui feront votre bonheur ! Avec des fans cultes, un peu désuets mais très sympa, que nous avons eu du plaisir à découvrir.



LE PETIT DINOSAURE ET LA VALLEE DES MERVEILLES

Le petit dinosaure est mignon comme tout. Petrie-Pied, c'est son nom est séparé de sa famille et doit se mettre à la recherche d'une terre promise la vallee des merveilles Sur le chemin, Petrie-Pied rencontre trois jeunes dinosaures, de races differentes. Avant d'atteindre la vallee des merveilles, ce petit monde va surmonter des difficultés innombrables... Produit par Lucas et Spielberg, ce dessin animee est adorable et magique, de quoi faire le bonheur des petits et des grands CIC/Universal – Vente

Coffret DINOSAURES

Comment vivaient les dinosaures, avaient-ils le sang chaud ou froid, de quoi se nourrissaient-ils ? La très séreuse "Encyclopaedia Britannica Educational Corporation" repond à toutes ces questions et à bien d'autres encore. Les deux cassettes (2 x 2 heures) presentent des animations, des documentaires sur les fouilles et des commentaires de spécialistes, bref tout ce qu'il faut savoir sur les dinosaures Alors, courrez acheter ce coffret !

Gaumont Columbia Tristar – Vente

ENTITY

La Belle et la Bête

Vous aimez l'action, l'aventure et les midinettes en tenues sexy ? Entity de Loriciel vous attend de pieds fermes !

? **KEZAKO**

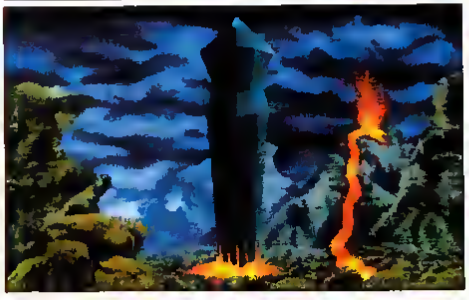
ENTITY. Déjà disponible sur Amiga, ce produit devrait sortir sur CD Rom PC en 94, avec peut-être d'autres versions encore Top Secret !

Encore une fois, vous aliez partir affronter une terrible entité maléfique, au fin fond de la Galaxie, avant qu'elle ne menace notre planète bleue si convoitée. Vous êtes, une fois n'est pas coûtume, une charmante jeune femme, Anthémis, fille de Milgram Le Sage, un puissant magicien, qui fait appel à vous pour en découdre avec cette abomination cosmique ! Vous voici donc troquant votre jean et votre chemisier au décolleté ravageur, pour vous revêtir de votre tenue de combat non moins sexy : quelques morceaux de cuirs qui ne font que mettre en valeur vos formes épanouies. Investie d'une puissance magique incroyable, vous voici partie pour traverser cinq zones, toutes plus dangereuses les unes que les autres.

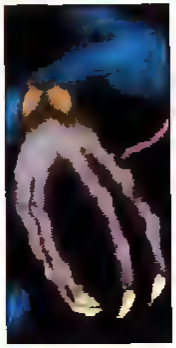
Vous commencerez par la préhistoire, peuplée de nombreux dinosaures carnivores. Faites plus spécialement attention aux crocodiles dans les marais et aux dinos planqués dans les feuillages. Vous continuez votre parcours par les montagnes, où vous serez attaquée par de nombreuses créatures volantes, occasionnant très souvent des erreurs de maniement qui vous précipiteront dans des précipices mortels. Viendra ensuite la traversée d'une forêt jusqu'à des caves qui vous mèneront finalement (ouf !) jusqu'à un monde chaotique et apocalyptique, repaire d'Entity.

Le jeu n'est pas uniquement un jeu d'arcade bête et idiot, puisque vous devrez trouver un certain nombre d'objets et comprendre certains mécanismes pour parvenir à la zone suivante. Vous trouverez sur votre chemin, de quoi vous redonner un peu d'énergie, mais aussi de nouvelles armes, plus ou moins puissantes et pratiques. La possibilité de tirer aussi bien

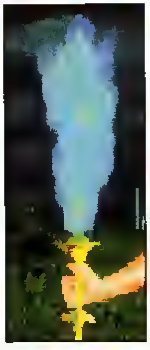
Tout commença sur la planète Xeres. Entity fut emprisonné dans un monolithe par Milgram, votre père !

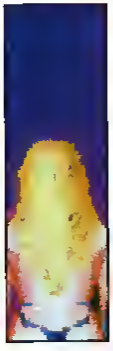


S'échappant de sa prison, Entity se déchaîna et détruisit la planète Xérès.



Anthémis est la seule à pouvoir affronter Entity, mais elle doit pour cela traverser l'espace-temps et attaquer cette créature démoniaque sur son propre terrain.

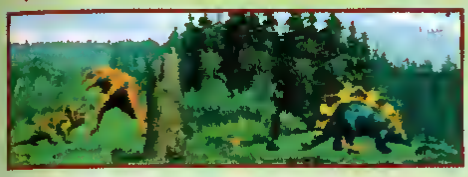




Revêtue de sa tenue de combat, Anthémis commence alors son combat initiatique. Admirez au passage ses armes naturelles !

Ce qui est bien avec King Quest, c'est qu'il y en a beaucoup. Et qu'en plus les soluces des 2, 3, 4 et 5 sont sur le 3615 GEN4.

▼ Chaque niveau vous est présenté par un écran.

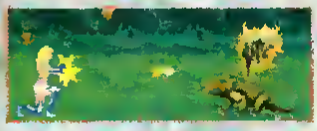


horizontalement, qu'en diagonal est d'ailleurs une option des plus pratiques ! Les monstres que vous rencontrerez veneront complètement de look et de mode d'attaque, d'un niveau sur l'autre. Vous découvrirez rapidement à vos depends, que certains d'entre eux sont particulièrement resistants ou dangereux. Vous ramasserez aussi divers autres bonus, mais surtout il faudra lire les différents parchemins, pour essayer de comprendre certaines astuces. Pour trouver les bonus les plus interessants, il faudra surtout utiliser les gemmes a bon escient

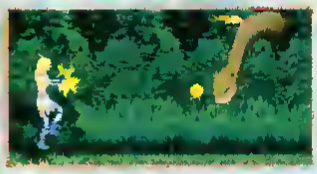
Ces dernieres declenchent divers mecanismes : apparition de dalles, plates-formes mouvantes... Enfin, le plus important sera de trouver un sceptre, constitué de trois morceaux, pour ouvrir le passage interdimensionnel entre les divers mondes !
A la fin de chaque niveau, vous aurez bien sûr à affronter un ennemi redoutable, enorme et agressif. En cas de victoire, vous ramasserez un des quatres morceaux d'une arme enchantée, seule capable de vaincre Entity, un Boomerang Magique ! Bref, du classique, mais cela fonctionne tres bien !

Les graphismes exploitent bien les 256 couleurs du mode VGA, avec en outre un scrolling differentiel (optionnel) sur les machines les plus puissantes. Vous pourrez veritablement apprecier la realisation durant les sequences animees, l'introduction étant plus particulierement travaillee
Le tout est bien sûr accompagne de bruitages digitalisés et de musiques variées. ■ D.L.

Un passage delicat du premier niveau, avec une mare à traverser !



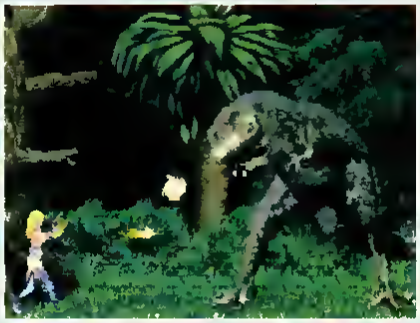
Etudiez bien les modes d'attaque de chaque ennemi.



Pour tuer ce dinosaure, il faut attendre qu'il sorte la tête des branchages.

Au niveau 2, vous commencerez à trouver des armes plus sympathiques. Ici, vous générez de l'électricité qui détruit tous les ennemis qui sont trop proches de vous.

▼ Void votre premier adversaire sérieux. Vous l'avez reconnu, Rex n'est curieusement pas très difficile à abattre. Utilisez ou mieux votre rapidité pour l'anéantir.



L'AVIS DE DIDIER

Mieux réalisé que la version Amiga, Entity est un jeu d'action, de difficulté progressive, qui possède une très bonne jouabilité sur PC, même au clavier. Seule ombre au tableau, le scrolling qui a parfois du mal à suivre sur les machines moins puissantes (386SX).
Le jeu n'en reste pas moins très agréable, l'héroïne étant tout particulièrement agréable à regarder.

ACTION
Loriciel

TECHNIQUE

M : 286 minimum.
VGA 256 couleurs
D : 4 HD : 10 Mo
C S : toutes
Ext : clavier, joystick
Texte : français

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	15
DUREE DE VIE	16

Disponible novembre 93. 350 F environ.

INTERET

84%

LES ALTERNATIVES

Bientôt ... Black Sect

AVENTURE ANGOISSE

Y perdrez-vous votre âme ?

Lankhor

3615 LANKHOR

Le premier jeu fourni avec aspirine...!!!

THE EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE

Pour ceux dont la santé mentale aurait été épargnée par le premier volet, voici un scénario disk pour Incredible Machine, un jeu fou et qui rend fou.

REFLEXION

Dynamix

TECHNIQUE

M+ : 386 SX minimum, écran VGA
D : 1 *HD : 2Mo*
C.S. : Toutes
Ext : souris
Texte : anglais

GRAPHISME	15
SON	11
ANIMATION	15
DUREE DE VIE	15

Disponible novembre 1993. Moins de 250F.

INTERET

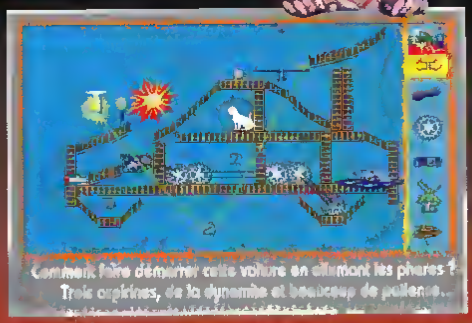
82%

LES ALTERNATIVES

The Even More Incredible Machine est donc une extension pour un jeu béni de tous les pharmaciens de notre beau pays. Il est en effet probable que dans les quelques mois suivant sa sortie, les ventes d'aspirine aient atteint des sommets himalayesques. Incredible Machine est un jeu sublime basé sur un principe très simple : utiliser et torturer vos méninges pour obtenir un résultat. J'admets que c'est un peu vague, donc je précise.

Le jeu est composé de nombreux tableaux qui représentent chacun une construction assez bizarre d'objets mobiles et immobiles. La scène que vous voyez est gelée (comme si elle était en pause) et lorsque vous appuyez sur un bouton, elle se déclenche. Le but est de réfléchir à la position que vous pouvez attribuer aux différents outils à votre disposition afin de remplir le but assigné au début du tableau. Comme je sens que je risque de m'enliser dans des explications aussi longues qu'obscures je préfère illustrer mes propos par un petit exemple. Imaginez que vous êtes face à un tableau sur lequel se trouve un balancier, que sur l'une des branches de ce levier se trouve un ballon et qu'un peu plus haut se trouve un panier. Imaginez maintenant que vous disposiez comme outil d'une boule de bowling et qu'au début du tableau on vous demande de faire entrer le ballon dans le panier.

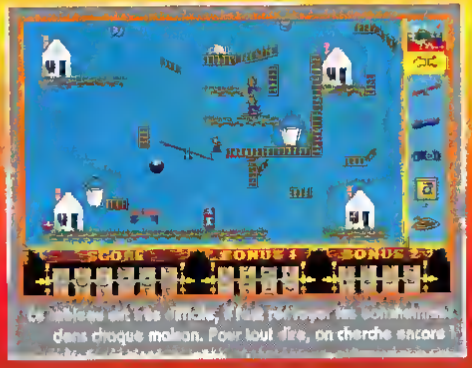
Un des premiers tableaux, assez simple : vous devez faire décoller la fusée. Un seul moyen, allumer la lampe en envoyant la boule sur le balancier. Un bon placement des crocos (ils renvoient la boule à coup de mâchoire) y suffira.


Comment faire démarrer cette voiture en allumant les phares ? Trois aspirines, de la dynamite et beaucoup de patience...

Il vous suffirait alors de placer la boule de bowling au dessus de la seconde extrémité du levier et d'appuyer sur le bouton permettant de déclencher l'action. La boule tomberait sur une extrémité du levier, ce qui enverrait le ballon qui se trouve à l'autre extrémité dans les airs et il y aurait de bonnes chances pour que celui-ci tombe dans le panier. Mission accomplie.

Ceci est un petit tableau très simple mais le jeu en contient des beaucoup, beaucoup, beaucoup plus compliqués (et je suis très en dessous de la vérité). The Even More Incredible Machine est un scénario Disk destiné à ceux qui auraient fini le jeu, qui n'auraient pas encore complètement déjanté et qui en redemandent. Il contient bien entendu de nouveaux tableaux mais également de nouveaux outils, ce qui, vous vous en doutez, ne simplifie pas vraiment la tâche. Bref, si vous êtes du type nerveux et que vous cherchez un prétexte valable devant un tribunal pour pouvoir zigouiller votre belle-mère ou votre petite sœur en toute impunité, The Even More Incredible Machine est fait pour vous. ■

O.C.


Ce tableau est très simple, il faut juste y foutre des bombinettes dans chaque maison. Pour tout dire, on cherche encore !

L'AVIS D'OLIVIER

D'abord, on doute de ses capacités mentales. Puis on doute de celles des programmeurs, ensuite on entrevoit un complot (c'est pour la caméra invisible ou quoi...) et après quinze paquets de cigarettes on déconnecte complètement. Très évolutif, ce jeu possède un je ne sais quoi de machiavélique qui va vous faire tomber chèvre. Très bien réalisé en SVGA, le jeu vous fera rire, pleurer, réfléchir et cracquer... Le scénario disk est tout aussi passionnant que le jeu et vous n'avez pas fini de vous prendre la tête avec cette petite merveille qui nous arrive tout en français. Crispant et passionnant.

HIRED GUNS

et ne ne enti erou vrde e.

RECHERCHONS :

pour opérations spéciales- de H/F/Humanoïde. Contrat à m durée indéterminée. FORTE re REMUNERATION.4 postes dis- la ponibles pour mercenaires m expérimentés sans scrupule r connaissant tous types d'armement.

Aurez-vous les tripes !!!

Rejoignez la bande des plus infâmes mercenaires du Système de Loyten pour mener à bien la mission la plus risquée jamais vue.

Dans un monde futuriste high-tech, vous ne vous battrez pas seulement pour finir le sale boulot mais aussi pour sauver votre peau.

"HIRED GUNS" a été salué dans la presse comme le nec-plus-ultra des jeux de rôles multi-joueurs. (4 joueurs simultanés).

L'excellente qualité des graphismes, l'immensité du terrain à explorer et la richesse des 12 Mb de données offrent à ce jeu tout en français et installable sur disque dur une profondeur inégalée.

PSYGNOSIS

Disponible sur Amiga et très bientôt sur PC

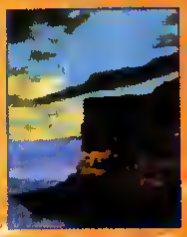
PSYGNOSIS FRANCE 11, rue Bailly - 92200 Neuilly sur Seine

HIRED GUNS

Mère Cenaire, Père Sévère

? KEZAKO

L'équipe de DMA Design, déjà responsable de la naissance des Lemmings, nous propose aujourd'hui un soft à mi-chemin entre jeu de rôle et action... Ce nouveau concept suffit-il pour faire un bon jeu ? Michel répond !

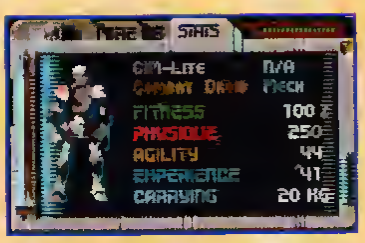


Bienvenu dans le monde ferme des mercenaires psygnosiens. Je me présente, Colonel Michael Houngslow, chef de cette mission ultra-secrete Vous êtes 12 mercenaires d'origines différentes et aux habiletes des plus heteroclites. Vous avez été tries sur le volet La selection n'est pourtant pas termine. En effet, je ne peux utiliser au maximum que quatre d'entre vous. Je sais très bien que votre volonté de participer à de telles expeditions fera de vous le top en matière de commando.

Sur le principe, la mission est assez banale Les quatre hommes ou femmes (puisqu'elles sont aussi de la partie) suront quatre objectifs : la destruction d'un reacteur, d'une tour de telecommunication satellite, d'un laboratoire de recherche et d'un centre de commandement Vous serez largués sur Luyten, latitude 03 40°, longitude 37 55°. Le point se situe à une altitude de 211m. Cette campagne est bien plus importante que vous ne pouvez l'imaginer Ne la prenez surtout pas à la legere En fait, vous devez nettoyer la surface de Luyten d'organismes artificiels créés illegalement L'avenir de cette planète en dépend.

Je dois vous revéler un petit secret Vous êtes l'ultime espoir de la fédération intergalactique pour résoudre ce problème Pour ne pas choquer l'opinion publique, vous ne serez en aucun cas

Cet écran permet de voir l'inventaire du personnage On peut aussi avoir un descriptif de tout objet possédé.

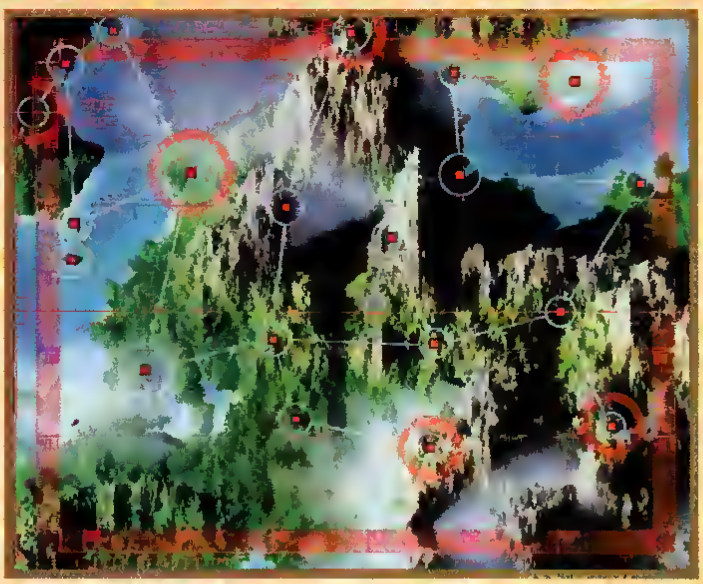


Très importants surtout lorsque les mission nécessitent de nombreux combats, les attributs du personnage sont à surveiller.

3615 GEN4, des clubs pour parler du jeu auquel TU joues, tape *CL.

soutenus par des troupes terrestres, aériennes ou spatiales. Vous serez livrés à vous même. Mais ne vous en faites pas, votre armement de départ sera des plus conséquents et vous trouverez en plus sur place les vestiges des précédentes missions. Pendant que vous y serez, profitez en pour faire de la reconnaissance pour nos fichiers informatiques.
Bon, voilà tout ce que j'avais à vous dire. Rompez !

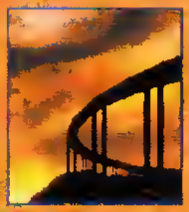
L'équipe de DMA et plus particulièrement Scott Johnston (il a quasiment tout fait à en croire le générique du jeu) est connue pour des productions avec des concepts originaux. Après l'incomparable Lemmings, Hired Guns lance ce qui pourrait bien devenir l'avenir en matière de jeu de rôle.
Vous prenez un zeste de Dungeon Master et de Captive, vous le mélangez à un chouïlat de Bloodwych et à une goutte de Space Hulk et vous obtenez le principe général de Hired Guns.
Après un chargement acceptable (d'autant plus si vous avez un disque dur car il est installable), la clarté de la présentation et des divers menus vous laissera sur les rotules (voire plus bas).
La grande originalité et par conséquent ce qui fait la force d'Hired Guns est qu'il peut se jouer jusqu'à quatre participants simultanément sur un seul Amiga. Oui ! Oui, vous avez bien lu, à quatre sur un même Amiga (pour peu que vous ayez un dédoubleur de prise joystick). En mode un joueur, vous contrôlerez les quatre héros. A deux, chacun en contrôle deux et ainsi de suite. Pour chaque personnage, le soft peut afficher quatre écrans différents regorgeant d'informations sur l'état physique, l'inventaire, la vue en 3D et sur le scanner (cf encadré).
Contrairement à la majorité des jeux de rôle, le scénario est loin d'être heroïc fantasy ce qui n'est pas pour me déplaire (j'en ai un peu assez des gnomes, nains, beholder et autres monstres du genre. Didier précise les nains ne sont pas des monstres !).



Voilà la carte des opérations. Comme vous pouvez le constater, les missions sont plutôt nombreuses.
La progression n'est pas linéaire puisque que vous pouvez choisir des directions différentes (cf. les traits blancs).
Les zones encerclées en rouge sont les quatre cibles principales. Je peux vous dire tout de suite que ce n'est pas de sitôt que vous terminerez le jeu.
Foi de testeur.

Psygnosis persiste et signe dans la qualité...

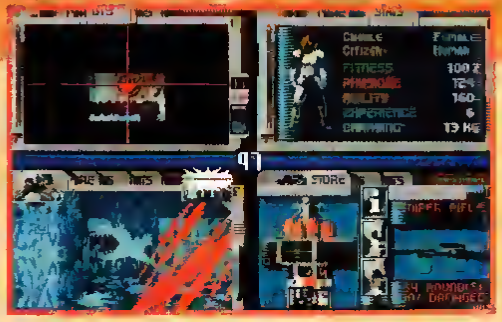
De ce fait, les actions envisageables sont plus limitées mais offrant en contre partie une vitesse de jeu plus proche du temps réel. Chaque personnage possède son propre attirail. Il peut collecter de nouveaux objets ou les jeter. La masse de tout cela est limité en fonction des attributs du héros. Ainsi, une femme portera forcément moins de babioles qu'un humanoïde.
On peut aussi demander des infos sur n'importe quel icone objet. Le nombre et la variété d'armes et d'appareils à la disposition de vos mercenaires est assez impressionnant. Quel plaisir de pouvoir utiliser des pistolets laser, des grenades, des mines, des mitrailleuses et bien d'autres choses encore. Pour certaines armes comme pour les grenades, l'utilisation est quelque peu délicate. Le souffle qu'entraîne de telles explosions peut très bien vous endommager voire vous éliminer définitivement. Bien entendu, vous aurez aussi droit à diverses boîtes à pharmacie pour les humains ou pour les droïdes que vous aurez peut être sélectionnés. En mode multi-joueurs, vous pouvez progresser en équipe ou tout simplement vous éliminer mutuellement pour terminer des niveaux. J'imagine d'ici les bastons entre amis qu'engendre cette possibilité.
Lorsque le joueur contrôle plusieurs personnages, il est possible de les diriger tous à la fois en choisissant un leader ou individuellement. Ceci permet bien sûr des tactiques et des stratégies de déplacement ou d'attaque très variées. D'ailleurs sur certains mondes, l'aide des divers éléments de l'équipe est primordiale sur certaines énigmes. Ainsi, vous risquez de vous retrouver devant un interrupteur déclenchant un ascenseur un peu plus loin. Comment faire ? A votre avis...
Chaque personnage est défini suivant son physique, son expérience, sa capacité à porter, son endurance. Il est à noter que tous ces attributs doivent être surveillés de très près.
Le programme propose trois types de jeu différents. Le mode training avec 5 niveaux permet de s'habituer aux diverses commandes et aux possibilités des héros. Le mode Short Action permet de jouer à des missions variées. Vous avez accès à 12 niveaux. Un petit détail, on découvre avec un sourire dans le coin que des Lemmings se sont infiltrés dans ce jeu et cherchent à éliminer vos hommes de main. Autant on était tombé sous leur



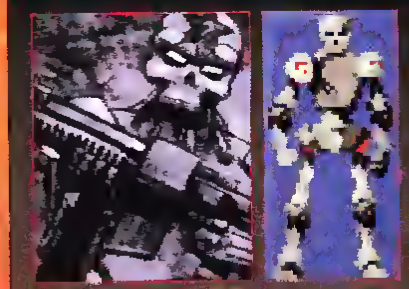
Dieu que c'est romantique. Quelle lumière! Quel beau coucher de soleil. Comme présentation de mission, ça vous donne pas trop envie d'engager la bataille. N'est-il pas?

Compte tenu du gigantisme des niveaux et de la complexité des labyrinthes, le scanner n'est vraiment pas de trop.

Voilà votre vue principale en perspective. C'est ici que vous verrez les décors, les pièges et les monstres. La petite boussole est très utile.



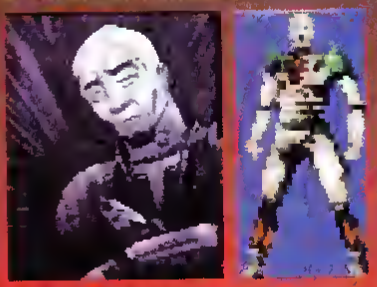
HIRED GUNS



Nom : CIM-[illegible]
Matricule : [illegible]-A456
Origine : Freeworld
Race : Mech
2 ans, [illegible]

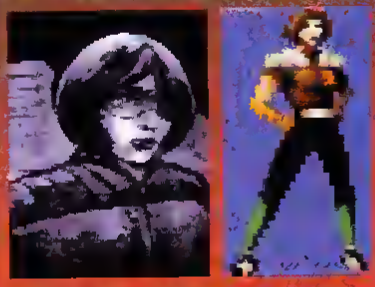
Nom : [illegible] Homez
Matricule : 04-F140
Origine : Tesseract
Race : humaine
27 ans, agent UPBI

Nom : Adele Redmond
Matricule : 07-0453
Origine : Cassandra
Race : humaine
[illegible] ans, [illegible] système



Nom : [illegible]
Matricule : [illegible]
Origine : inconnue
Race : humaine
[illegible] ans, [illegible]

Nom : Kiurcher
Matricule : 04-154E
Origine : Tesseract
Race : humaine
49 ans, marksman



Nom : [illegible]
Matricule : [illegible]
Origine : inconnue
Race : humaine
[illegible] ans, médecin

Nom : [illegible] Desverat
Matricule : [illegible]-96FE
Origine : New Europe
Race : humaine
42 ans, maître d'armes

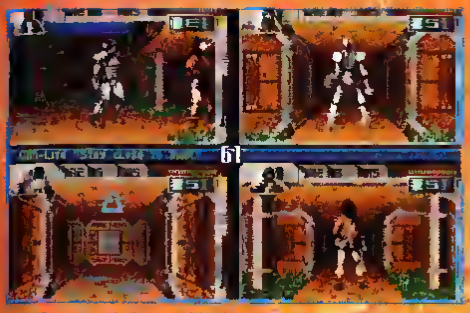
Nom : MC128-7 CIM
Matricule : 0[illegible]-55FE
Origine : Tesseract
Race : mech
[illegible], [illegible]

Nom : Cheule Siyness
Matricule : 00-95CC
Origine : Terre
Race : humaine
27 ans, citoyenne

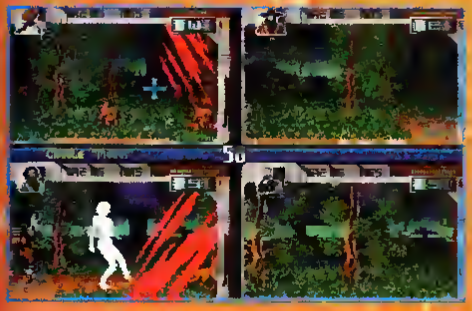
Nom : Desverger
Matricule : 01-A45D
Origine : New Europe
Race : humaine
42 ans, tueur à gages

Nom : Bonden Spey
Matricule : 08-32EE
Origine : Starscape
Race : humaine
22 ans, citoyen

Nom : Miyriel Torre
Matricule : 00-0027
Origine : New Europe
Race : cyborg
100 ans, série 4



Sur ces trois écrans, Hired Guns vous prouve que toutes les missions ne se font pas à l'abri. Et que dire des bestioux qui semblent vraiment méchants, même le petit chien.



charme et notre bon cœur ne faisant qu'un tour pour les tirer d'affaire, autant dans Hired Guns, les Lemmings sont de véritables pestes meurtrières.

Enfin le mode campagne vous entraîne dans une histoire abracadabrante que j'ai evoque au debut de cet article. Là, vous aurez a terminer 21 missions toutes plus dures les unes que les autres C'est la premiere fois que je vois un programme aussi bien écrit pour l'Amiga de la part de Psygnosis.

En effet, on peut non seulement l'installer sur un disque dur mais de plus on peut sauvegarder les parties a n'importe quel moment sur n'importe quel support (Ram, Disquette, Disque dur) et même telle une application professionnelle quitter temporairement le jeu pour aller faire un tour sur Dpaint ou un traitement de texte, montrant ainsi à votre mere que vous travaillez votre dissertation de français DMA persiste et signe toujours dans la qualité L avenir du jeu de rôle est dans cette possibilite de jouer à plusieurs comme dans la version plateau Les graphismes sont plutôt clairs et le maniement est très bien pense et parfait à tous points de vue. Je n evoque pas trop l'animation car elle est quasiment inexistante comme dans la majorité des jeux de ce genre. Ce qui frappe des les premières images du jeu, c'est le contexte sonore On constate avec plaisir la maîtrise de la part des musiciens des softs type Soundtracker (celui utilisé dans Hired Guns est Octamed 3 0)

D'autre part la qualite des sons, que ce soit pour les instruments aussi bien que pour les bruitages, en surprendra plus d'un Certaines personnes de la rédaction ont crû à un CD, c'est vous dire Une option interessante qui semble se généraliser pour la plupart des éditeurs est le reglage automatique du jeu en fonction de la configuration de votre machine comme pour Unidium par exemple Si vous avez deux méga, vous aurez en prime 410 Ko de sons en plus. Autant vous dire tout de suite que sur un 1200, l'ambiance sonore est plus qu'angoissante, bien plus que dans Space Hulk. Comme en plus tous les produits à venir de Psygnosis seront traduits entierement en français . Alors, on ne dit pas merci ? ■

M H.

Un mort, et un deuxième en mauvaise posture. J'ai bien l'impression que la mission est mal partie.
Les deux autres laissent faire. Quelle honte !

L'AVIS DE MICHEL

J'ai toujours considéré que les jeux les plus ; disons, intelligents restaient et restent ceux qui offrent la possibilité de jouer à plusieurs. Il suffit de voir le succès des jeux de sport. Hired Guns me conforte dans cette idée. Pour la première fois, on peut vivre une véritable aventure en parties de jeu de rôle sur micro... Le résultat est de la même qualité et le plaisir de jouer intense. Beaucoup d'entre vous sont déçus par la baisse de régime de la majorité de ce type de jeu. Je pense que vous aurez fort à faire avec Hired Guns. Sur ce, je m'en vais retrouver mes potes pour continuer l'aventure avec mes dés. Zut ! Zut ! Mon perso s'est fait écharper...

L'AVIS DE DIDIER

En attendant une version PC, que l'on peut espérer en 256 couleurs, j'avoue avoir été plutôt emballé par Hired Guns. La variété des niveaux et surtout l'action soutenue y rendent le jeu très attrayant. L'ambiance sonore est selon moi un autre point fort, avec des musiques et surtout des bruitages complètement hallucinants. Toute cette option pour jouer à deux (ou plus, même si cela devient difficile de revoir quatre fusées pendant de longues périodes), un plus qui pour moi fait un tout agréable. Bien réussi, très jouable et parfois très drôle, Hired Guns a de nombreux atouts...

ACTION/AVENTURE

Psygnosis

TECHNIQUE

M : Tous Amiga 1 Mo
D : 5 *HD : 5Mo*
C.S. : -
Ext : souris, clavier, joystick, 1 à 4 joueurs
Texte : français à l'écran

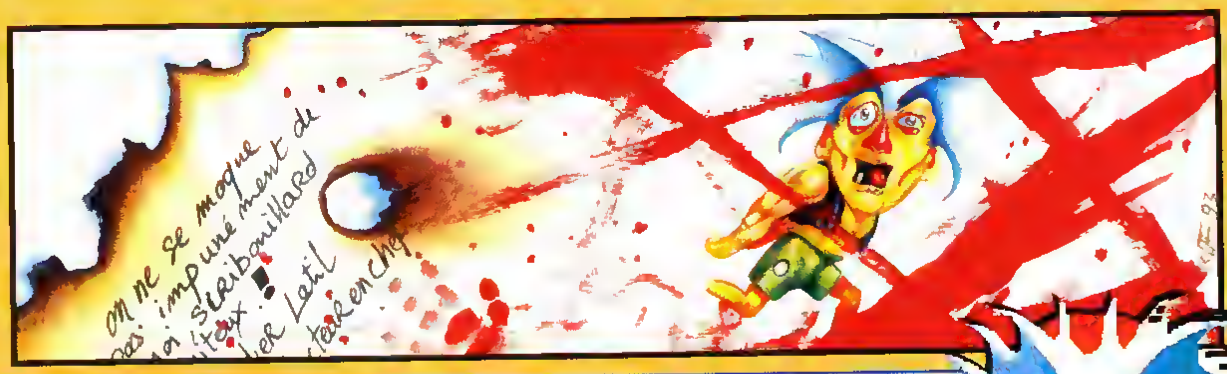
GRAPHISME	15
SON	18
ANIMATION	-
DUREE DE VIE	16

Disponible octobre 93. Moins de 330 F.

INTERET

89%

LES ALTERNATIVES



OSCAR
Sauver les Césars

Un jeu d'arcade en VGA 256 couleurs comme vous n'en aviez jamais vu ? Les produits consoles vont en pleurer de rage. Il fallait avoir du flair !

Gen d'Or

La presentation assez sobre montre Oscar se précipiter vers son cinéma préféré, l'Odeon, pour mettre les choses au point une bonne fois pour toutes !

Le phénomene des Trolls s'étant calmé un petit peu, le jeu qui s'appelait a l'origine Trolls 2 vient de nous parvenir dans sa version definitive sur PC et rebaptise Oscar. Le petit personnage aux cheveux oranges du premier épisode s'est transformé en heros aux looks aussi varies qu'il existe de genres de films. Passionné du 7ème Art, il n'hesite pas en effet à plonger dans chacun de ces styles pour y retrouver de petits oscars (les statuettes), mystérieusement apparus

sur des plateaux de tournage tous plus dangereux les uns que les autres. Oscar (le vrai), va donc devoir, un peu comme dans le premier volet, parcourir des niveaux immenses, pour retrouver un certain nombre de trophees, puis sortir de la scene.

Pour mener à bien cet exercice periIleux, notre breve ami devra compter sur ses talents d'aventurier/acrobate et son yoyo (à condition qu'il le retrouve) il lui servira alors d'arme, de grappin pour s'accrocher a un mur ou a un plafond, pour se balancer ou encore pour atteindre des zones inaccessibles par un simple saut. La seconde façon de se debarrasser des ennemis est de leur sauter sur le crâne, mais attention, au bout de quelques dizaines de secondes, ils reapparaitront ! Vous pouvez au choix jouer le jeu dans son

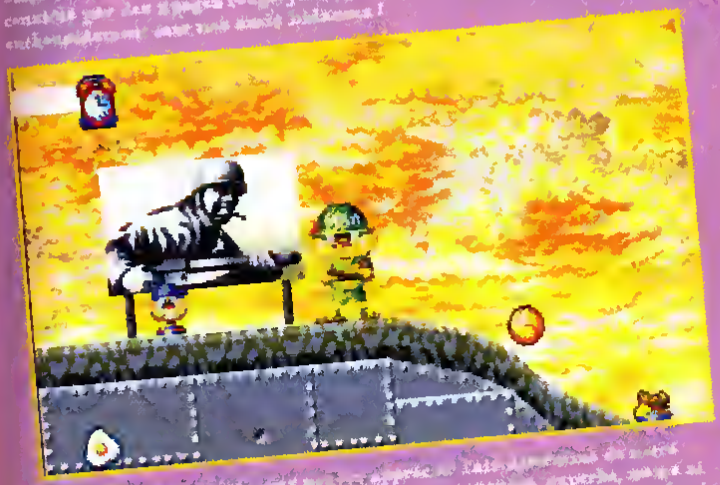
3614 G4*G4, c'est l'accès 3614 sur 3615 GEN4. Pour l'utiliser, il te faut une BAL, et des crédits que tu auras accumulés en 3615.

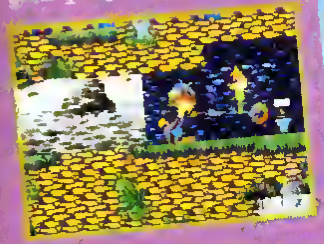
intégralité, ou vous amuser sur n'importe quel niveau. Dans le premier cas, des "Continues" permettent de jouer cinq parties de suite. Vous pourrez atteindre de cette façon les niveaux de bonus, inexistants dans le deuxième mode de jeu. Pour y avoir accès, il faut compléter une zone dans son entier ou éventuellement ramasser des lettres pour former un mot (Bonus, Bogus..).

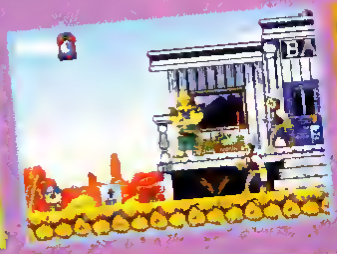
Vous devrez faire attention à explorer chaque recoin d'un niveau, pour découvrir aussi bien des cœurs que des bonus toujours bienvenus !

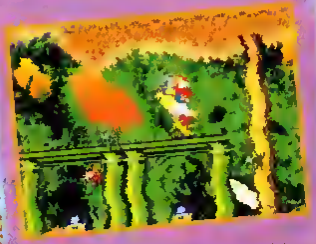
Oscar atomise Sonic et tous les jeux du genre...

Chaque monde est doté de décors, pièges et ennemis différents (malgré certaines similitudes). Il y a par exemple des passages sous l'eau, dans lesquels il faut faire attention à l'inertie et à l'asphyxie. Dans d'autres, certains murs peuvent être détruits à coup de yoyos. Il existe aussi et surtout des dalles invisibles et vous aurez intérêt à sauter un peu partout pour essayer de les découvrir.
La réalisation sur PC prouve que l'on peut y faire aussi bien que sur n'importe quelle console ! Les 256 couleurs sont exploitées en mode VGA, avec en plus des scrollings différentiels fluides et rapides. Cela rend parfois le jeu un peu confus, mais une fois concentré sur sa partie et avec un peu d'habitude, on arrive à différencier les sprites qui représentent un danger et les éléments du décors inoffensifs. Vous pouvez bien sûr jouer au joystick, mais même au un





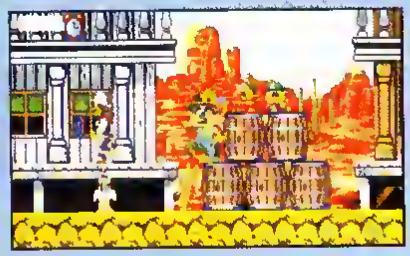




OSCAR

COW BOY

Habille d'un long cache poussière et d'un chapeau grotesque, notre ami va devoir se frayer un chemin dans une ville typique du farwest et ses environs Attention aux indiens, brigands et pistoleros, sans oublier les poules sauvages (redoutables créatures) ou encore les essaims d'abeilles, pas tres visibles



CARTOONS

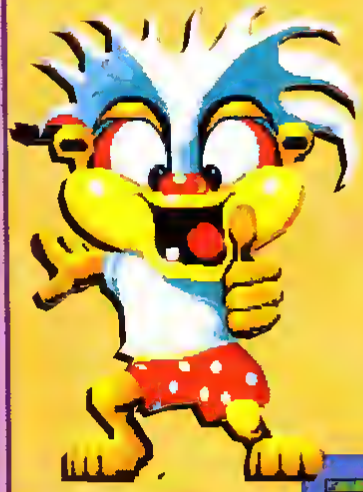
Outre les petits Pères noël en furie, il faudra faire attention aux serpents rouges, aux poissons et aux petites pieuvres Les décors sont encore plus délirants que les précedents

SCI FI

Ces trois niveaux, infestes d'Aliens et de soldats futuristes en armure, sont particulièrement dangereux Oscar est affuble d une combinaison moulante et de lunettes à la Terminator De nombreux ascenseurs vous permettent de visiter le tableau Il faut surtout faire attention aux especes de vers monstrueux et aux robots volants de défense, pas très visibles dans la debauche de details et de couleurs

HORREUR

Habillé en Dracula, Oscar devra affronter tous les dangers dignes des pires films d'horreurs Fantômes, mais aussi bulldogs enrages, tronçonneuses folles et piques qui surgissent du sol. L'ambiance angoissante ne doit pas vous faire oublier qu'il y a des dizaines d'oscars a sauver ! Admirez au passage la cape qui vole au vent lorsque vous sautez d'une plate-forme a une autre

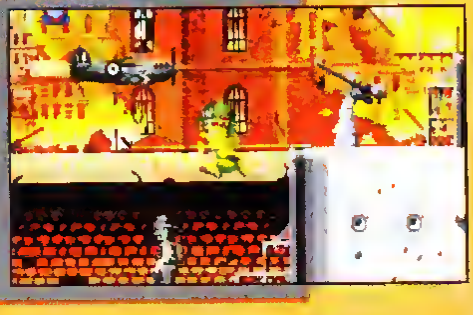


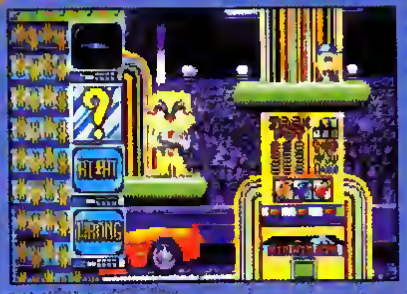
STAGES BONUS

Mélange de couleurs, de paquets de bonbons et d'objets plutôt hétéroclites, ces niveaux sont constitués de deux phases. Soit vous devez trouver le maximum de bonus puis la sortie dans un temps limité, soit vous devez trouver une paire d'objets particuliers avant que le niveau de l'eau ne monte trop (entraînant votre noyade) et sortir.

GUERRE

Ça ne rigole pas, et notre tréfilon en furie devra faire fi des bombardiers, des soldats et des mines sous-marines pour retrouver les petits chérubins tant convoités. Equipé d'une superbe tenue kaki et d'un casque qui rendent Olivier Carou si nostalgique de son passage sous les drapeaux, Oscar devra se battre furieusement.

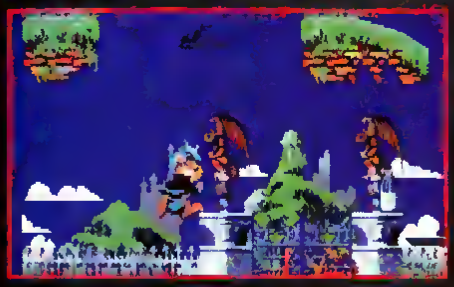




JEUX TELEVISES

Ce niveau est une parodie de toutes ces émissions débiles que l'on nous passe toute la journée sur certaines chaînes. La roue de la fortune, Des Chiffres et Des Lettres ou Que le Meilleur Gagne, personne n'est épargné. Attention aux points d'interrogation meurtriers, aux présentateurs en tenues ridicules ou aux lampes, symboles d'idées géniales ! Notre petit ami, habillé comme au XVe siècle, va devoir se jouer de tous ces pièges.

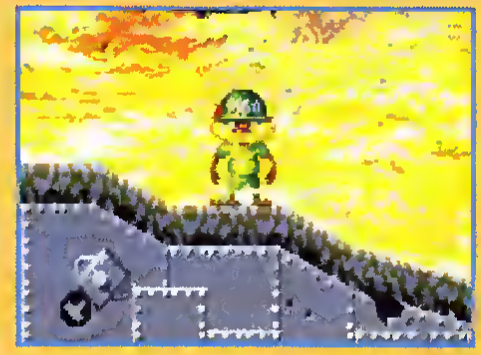
Tu veux vendre ta machine ? Revendre d'anciens jeux (originaux bien sûr) ? En acheter une autre ? Passe tes petites annonces sur 3615 GEN4.



ENFIN DE L'EGA
Pour les moins fortunés d'entre vous, pas de panique, la version EGA est non seulement une réussite, mais elle fonctionne surtout sur les PC moins puissants, offrant alors une rapidité de jeu intéressante. L'utilisation des 16 couleurs est exceptionnelle, avec un scrolling différentiel qui reste incroyable.

clavier, la jouabilité reste intéressante. Les musiques et surtout les bruitages ont été l'objet d'un travail acharné, à la fois drôles et enjoués. Le personnage est le fruit de tous les efforts, avec des tonnes d'animations rigolotes. Laissez-le par exemple quelques secondes sans rien faire et il se mettra à faire des grimaces, vous déblatérera des "blasblas" ou s'amusera avec son yoyo ! Changeant de look pour chaque monde, il s'intègre parfaitement à l'ensemble du jeu, mignon et anti-violent !

LES BONUS
Ils ont plusieurs effets et représentations. Il y a d'abord de nombreuses pastilles : ici un œuf, là un fromage et là encore une brosse à dents ! Les plus courants cependant



seront des étoiles, qui lorsque vous les toucherez, révéleront alors un bonus variable. Cela peut être des points, de l'argent, ou un bonus particulier.
Parmi ceux-ci, des lettres permettront de former un mot et d'accéder à un niveau caché, le ressort de sauter très haut, les ailes rendront possible des ballades en plein ciel, le Cœur vous redonnera un peu d'énergie, l'horloge immobilisera les ennemis pendant quelques secondes et le mini-oscar vous rajoutera une vie supplémentaire.
Il y a aussi des malus, avec le Ralentisseur, la potion d'invisibilité qui rend vos déplacements hasardeux... ■

D.L

ARCADE
Flair Software

TECHNIQUE
M : 286 à 16 Mhz, EGA ou VGA couleur D : 3 HD : 4 Mo
C.S. : toutes
Ext : clavier, souris joystick
Texte : anglais à l'écran, doc. en français

GRAPHISME	19
SON	15
ANIMATION	18
DUREE DE VIE	15

Disponible. Moins de 350 F. Prévu sur Am 1200, CD 32.

INTERET
92%

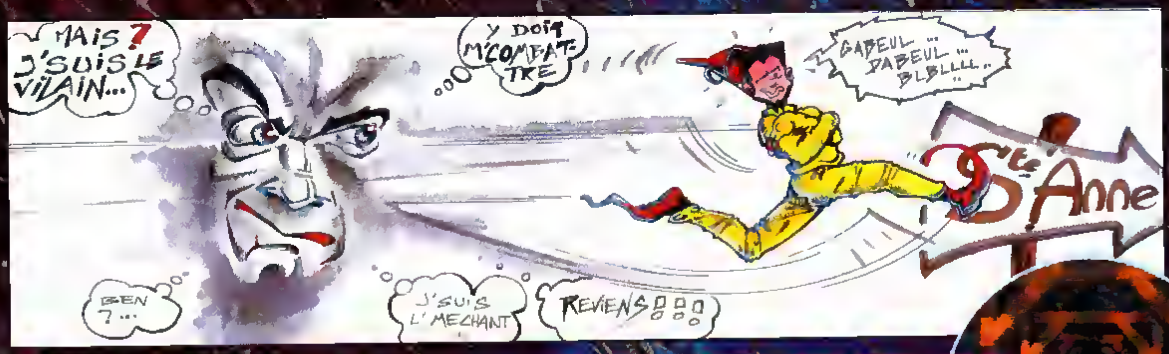
LES ALTERNATIVES
PC — Robocod (58) — Trol — Fantasy (93)

L'AVIS DE DIDIER

Une conclusion se devant d'être concise, je dirais simplement : Oscar est le meilleur jeu d'arcade sur PC à ce jour. Les animations, les effets de scrolling différentiel et de distorsion (dans l'eau) valent le coup d'œil. En plus la jouabilité en excelle, avec à chaque niveau de nouvelles surprises qui enchantent le joueur. Même l'ambiance sonore est une réussite, pour ne pas dire plus. Bref, un vrai pur jeu qui ne se prend pas la tête et vous procure en plus un plaisir fou.
Le Nec Plus Ultra du jeu d'arcade.

L'AVIS DE YANN

Je ne suis pas ce que l'on pourrait appeler un fan de jeux d'arcade, mais ce petit personnage rigolo comme tout qui se déplace selon les niveaux m'a charmé.
Sa forme fantastique, les scrollings, les différents types de tableaux, tout est superbe. Chose étonnante, même moi j'ai réussi à dépasser les premiers niveaux, c'est pour dire si la jouabilité est bonne.
Pour l'instant je ne vois rien qui arrive à la cheville d'Oscar en jeux d'arcade sur PC. Une réussite complète !



RETURN TO ZORK

Un voyage outre-terre

Référence dans le domaine du jeu d'aventure textuel, les quatre premiers épisodes de Zork ont marqué leur époque. Return To Zork va t'il perpétuer la légende ?

? KEZAKO

En France le réseau de grottes le plus étendu est celui de Félix-Trombe au sud-ouest de Toulouse, il s'étend sur 90Km. Le gouffre le plus profond est le gouffre Jean-Bernard à proximité des 2 Moons en Haute-Savoie. Il n'est pas entièrement exploré mais le groupe Vulcain en 1990 est parvenu à -1002 mètres de profondeur.

Zork en mode texte reste un grand moment dans beaucoup de mémoires (n'est ce pas Monsieur Lavoisard). A l'annonce d'une suite, mais cette fois en mode graphique, un nombre impressionnant de joueurs poussèrent des hurlements de joie (moins près de moi Monsieur le directeur-adjoint des rédactions), puis se mirent à trépigner sur place (pas mes pieds, chef). Après toutes ces manifestations de plaisir il fut possible de regarder de plus près Return To Zork le jeu d'Infocom distribué par Activision.

L'aventure commence lorsque vous recevez une lettre vous indiquant que vous venez de gagner le gros lot d'une loterie. Heureux vainqueur(-), vous allez passer quatre jours pour la fabuleuse vallée des oiseaux. Là, vous pourrez admirer la plus importante découverte archéologique du dernier millénaire : les cavernes prouvant l'existence de l'empire souterrain de Zork. Vous résiderez dans le village de vacances de Shanbar Ouest et en prime la compagnie vous offre un appareil photo, un magnétophone et la dernière nouveauté de la société, un télé-orbe. Un guide de chez Illumynite, Translumynite & Leisure Incorporation vous attendra sur place afin de vous accompagner.

Voici tous les principaux personnages que vous pourrez croiser lors de votre périple dans le monde de Zork. Certains sont particulièrement impressionnants.

Un résultat impressionnant et très attractif...

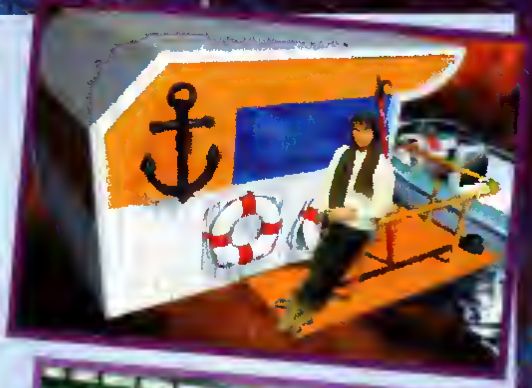
Naturellement, sur [illegible] à votre attente. Les premiers moments de présentation [illegible] la vallée où vous vous rendez [illegible] ville-[illegible] Un commentaire sur les lieux et les [illegible] Tout semble parfait pour un monde de Zork [illegible] un [illegible] ...et seul.

Une [illegible] Tiens, je vous vois [illegible] à travers la [illegible] (un [illegible] à [illegible] d'une [illegible]) pour [illegible] commentaires sur votre [illegible]

Il ne faut pas espérer que Return To Zork se [illegible] à [illegible] Infocom a [illegible] un [illegible]

3614G4, c'est l'accès 3614 sur 3615 GEN4. Pour l'utiliser, il faut une BAL, et des crédits que tu auras accumulés en 3615.

N'oubliez jamais de vous retourner lorsque vous arrivez dans un nouveau lieu. Vous découvrirez peut être de nouveaux indices sous un autre angle de vue.



Sans prendre le bateau, vous n'arriverez jamais à vous sortir de la situation dans laquelle vous êtes. Un petit problème, il manque le moteur !

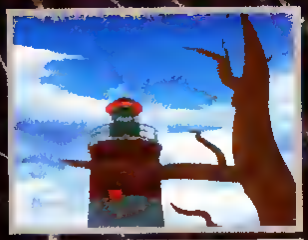
Il n'est pas poli de rentrer dans les salles de bains des jeunes filles sans frapper. A ce propos Rebecca a tendance à réagir violement à toutes intrusion. Généralement avec un fusil !

La grande prêtresse du Temple est prête à vous aider. Pour cela il s'agira de gagner sa confiance. Un conseil, ne pratiquez pas le sanctuaire.

L'entrée du Temple impressionne, n'est-ce pas ? Ne trouvez-vous pas étonnant que seul celui-ci n'ait aucune ouverture, que le reste de la structure soit fermé ?

Le forgeron ne parle pas, il grogne. Est-il muet, ou moi réveille ? De toutes manières vous aurez besoin de lui, alors trouvez un moyen de lui rendre la parole.

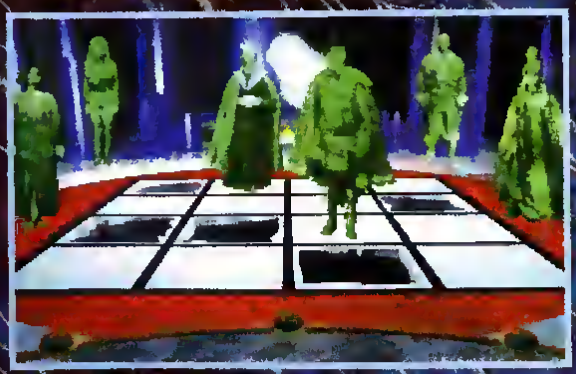
RETURN TO ZORK



Regardez bien le phare, une corde tendue vous emmenera chez les nains. Ceux-ci sont loin d'être débonnaires comme notre nain en chef mais avec de la bonne volonté vous arriverez à obtenir ce que vous voulez.

Un peu d'astuce sera nécessaire pour résoudre l'énigme posée par ce groupe de statues.

Si vous ne résistez pas correctement à l'alcool (ce qui n'est pas le cas de personnes que je ne citerai pas), trouvez une autre solution pour faire boire le meunier.



Au fin fond des marais, vous rencontrerez une charmante sorcière. Enfin pas si charmante que cela si vous ne prenez pas vos précautions. Devenir crapaud n'a jamais aidé à finir une aventure !

En passant par un bateau en bouteille, vous trouverez les objets pour arriver face au maître de Zork. Pour le battre, vous devrez l'affronter au jeu du guerrier et du magicien. Accrochez-vous à vos neurones car ceci est loin d'être simple !

Quand tu passes une minute sur le 3615 GEN4, tu gagnes une minute sur le 3614. Et le 3614, c'est jusqu'à 10 fois moins cher !

Enfin, lorsque vous verrez apparaître un icone spécial, ce ne sera pas pour rien, et il vous faudra donc réfléchir dessus.
Vous pourrez également discuter avec tous les personnages rencontrés dans la vallée. Ceux-ci vous donneront de nombreux indices sur son histoire, ce qui vous permettra de comprendre ce que vous devez faire et ce dont vous pourriez avoir besoin. Afin de "décoincer" certaines personnes, vous devrez soit leur montrer des photos de lieu, soit leur faire écouter des conversations que vous aurez eu avec d'autres personnages.
Lorsque l'on considère le nombre d'interactions possibles entre les lieux, les personnages et les objets, on comprend aisément à quel point Return To Zork peut être complexe.
Le graphisme de Zork est composé de fonds représentant les lieux à parcourir avec des personnages filmés incrustés. Pour cela, Infocom a filmé des acteurs puis a inséré les images sur les fonds, et toutes les voix digitalisées. Un résultat impressionnant et très attractif. ■

Y.R.

Tiens, une corde ! Cela peut toujours servir, mais méfiez-vous de l'arbre. Il peut être vicieux et vous causer moultes problèmes.

Si les hommes peuvent vous fournir des objets vitaux à votre Quête, certains animaux, s'ils ne vous mordent pas, vous aideront également.
N'oubliez pas que Zork est un monde magique !

AVENTURE
Infocom

TECHNIQUE

M : 386, 16Mhz minimum
D : 13 HD : 25Mo
C.S. : toutes
Ext : souris, 1 joueur
Voix digitalisées : anglais
Texte : français à l'écran

GRAPHISME	16
SON	17
ANIMATION	15
DUREE DE VIE	18

Disponible octobre 93. 300 F environ.

INTERET

86%

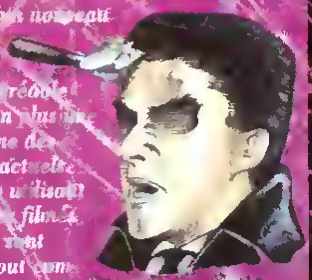
LES ALTERNATIVES

La vie n'est pas simple dans Zork. Regardez ce pauvre bougre qui attend son train depuis bientôt deux cents ans. Si vous ne voulez pas que cela vous arrive, arrangez-vous avec les nains pour qu'ils facent la lumière.

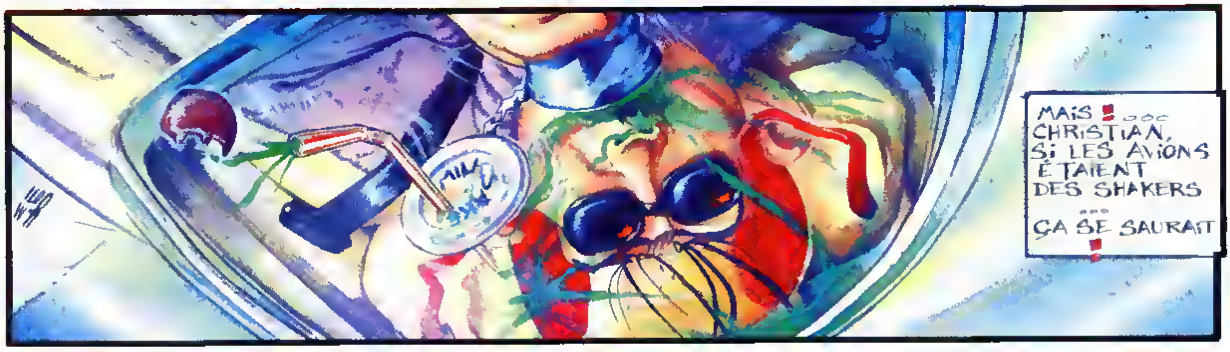
L'AVIS DE YANN

Le premier point fort de Return To Zork est son scénario, le deuxième la qualité de son graphisme. Le total vous fera passer de longues et passionnantes heures sur votre micro. Il faut pourtant faire quelques reproches, il est dommage de noter que l'utilisation de certains objets n'est pas toujours évidente. De même, la logique de certaines actions est assez floue. Heureux vous, dans le genre aventure à difficultés. Return To Zork est un must.

L'AVIS DE DIDIER



L'apparition d'un nouveau jeu d'aventure d'Infocom est toujours une véritable surprise avec en plus une réalisation digne des meilleurs jeux actuels. Les graphismes utilisant des personnages filmés puis digitalisés sont magnifiques, tout comme l'ambiance sonore. Il est seulement dommage que toutes les voix soient en américain, rendant la compréhension de l'anglais parfois délicate. Un bon produit, peut-être un peu trop difficile.



FLIGHT SIMULATOR 5

Terre de ciel

Gen d'Or

L'arrivée en grandes pompes du simulateur de Microsoft, cinquième prodige de la dynastie Flight Simulator, sonne comme une claque sur un visage. La leçon est même sévère pour les logiciels qui se vantaient jusqu'à présent de proposer des résultats graphiques plus qu'impressionnants. Flight Simulator 5 passe enfin le mur du son et de l'image.

Le logiciel Flight Simulator est considéré par les spécialistes comme une véritable institution logicielle. De nombreuses écoles de pilotages proposent d'ailleurs des stages à leurs jeunes élèves en tirant partie du réalisme imposé par la simulation. Il faut cependant reconnaître que le logiciel commençait sérieusement à dater face aux performances affichées par la concurrence. La quatrième mouture du simulateur est apparue sur le marché en 1988. A cette époque, la norme graphique VGA était réservée aux stations de travail dites professionnelles et à une minorité d'utilisateurs ludiques. Le concept même des cartes sonores était considéré comme une aberration sur une plate-forme PC, mis à part l'apparition de quelques modèles initiateurs. Dans le meilleur des cas, et ce en raison des efforts livrés par des éditeurs indépendants, les pilotes pouvaient bénéficier d'un affichage de 800 par 600 pixels avec une palette de 16 couleurs et une exploitation sommaire des cartes sonores.

Aujourd'hui, Flight Simulator 5 donne la réplique en matière de prouesses techniques aux ténors du genre. La résolution usuelle du logiciel est désormais de 640 par 400 pixels en 256 couleurs. Les paysages survolés utilisent parfaitement cette nouvelle donne et surclassent par la même occasion des logiciels comme Strike Commander ou F15 III. Au sol, le pilote découvre des textures pour chaque type de terrain, les zones habitées, les champs, la mer, le désert et nous en passons. Notez que le logiciel ne se contente pas de représenter une simple région mais l'intégralité de la surface du globe.

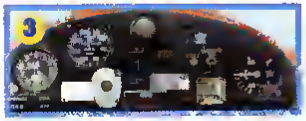
Les objets en trois dimensions présents sur la carte ont également gagné en réalisme. Les immeubles peuvent afficher des architectures assez complexes et disposer de textures bitmap qui simulent des façades avec de multiples fenêtres. Le programme gère également les ombres projetées par les différents édifices.

Les alentours de la piste de Meigs, votre base principale, sont représentés à l'écran par une image satellite. Cette technique permet de donner un aspect très réel, malgré la grossièreté des pixels, aux paysages survolés. Dans les mois à venir, de nombreuses régions devraient bénéficier d'une telle couverture photographique. Cette dernière solution, achetée sous forme de data-disk, est très gourmande en mémoire de stockage. Pour référence, les données qui concernent le territoire de San Francisco occupent plus de 7 disquettes HD et ce au format compressé.

Ecris à la rédaction sur 3615 GEN4, tape *SOS.

LA FLOTTE

Voici les quatre appareils proposés par le simulateur. De gauche à droite nous trouvons le Sopwith Camel, le Cessna, le planeur Schweizer et le Lear Jet.



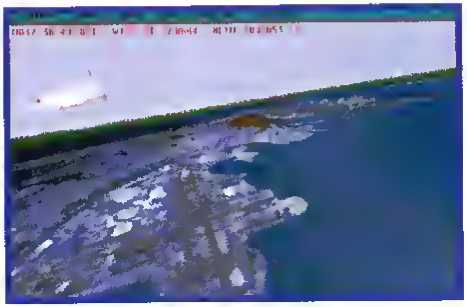
LES INSTRUMENTS DE BORD

Chaque appareil présente sa propre planche de bord. Le realisme de la simulation y gagne beaucoup. Les futurs avions presentes par Microsoft et les nombreux editeurs independants repondront a cette règle. Ces tableaux de bord sont sauvegardes sur le disque dur au format PCX. Par mesure de prudence, les responsables du produit ont compactes ces fichiers de sorte qu'aucun logiciel ne puisse les reconnaître. . et les modifier. Il faudra attendre, pour creer ses propres dessins, que l'editeur propose des outils adequats

Le ciel de Flight Simulator est sans commune mesure avec les visuels présentes par les autres simulateurs de vol. Le programme gere le plafond nuageux d'une maniere très complexe. Il s'agit d'une texture voluptueuse plaquee au-dessus de la terre et qui evolue en densite en fonction des conditions meteorologiques. Lorsque le soir approche, cette masse nuageuse se teinte de rose. La partie la plus impressionnante d'un vol est peut-être la traversee d'un nuage. Cette sensation est ici parfaitement rendue avec l'apparition de trames qui viennent se plaquer sur l'écran. Le pilote discerne à peine le paysage (la vision est parfois reduite a neant lorsque les nuages sont trop denses). Il n'est pas rare, en sortant du plafond nuageux d'être surpris par la faible distance qui sépare le sol du nez de l'appareil. Un vol au dessus des nuages apporte egalement un grand bol de fraîcheur aux joueurs.

La nuit, le monde explore est une pure merveille. Les precedentes versions de Flight Simulator se contentaient de quelques balises lumineuses et de bâtiments grossièrement eclairés. Avec le présent volume, chaque edifice possede sa propre illumination, des appartements eclairés et des feux sur les toits. Les principales arteres routières sont egalement eclairees et les abords des aeroports parfaitement representes. Dans le ciel, les etoiles et la lune observent le vol des pilotes solitaires. Pour tenir compte des ordinateurs peu puissants, le logiciel propose plusieurs niveaux d'affichages pour les decors. Dans le pire des cas, le programme affiche quelques bâtiments en 3D formes pleines et un aplat bleu en guise de ciel. Ce visuel est assez semblable à celui presente par l'univers de Flight Simulator 4. Si votre machine est suffisamment puissante, le simulateur peut exploiter un grand nombre de détails au sol et dans les airs tel qu'un dirigeable qui trône au dessus de la piste de Meigs.

Les scènes dynamiques – tous les éléments qui rendent la simulation vivante à l'instar des véhicules sur les routes, des bateaux ou d'autres avions qui naviguent, atterrissent et decollent à vos côtes – respectent egalement les capacités de votre



Le programme gère le plafond nuageux d'une manière très complexe

? KEZAKO

A l'occasion de la sortie de Flight Simulator 5, les membres de la redaction vous donnent le nom de l'appareil qu'ils affectionnent tout particulièrement.

– Depuis qu'il est petit, Stephane admire le Canadair et sa capacite a absorber une grande quantite de liquide.

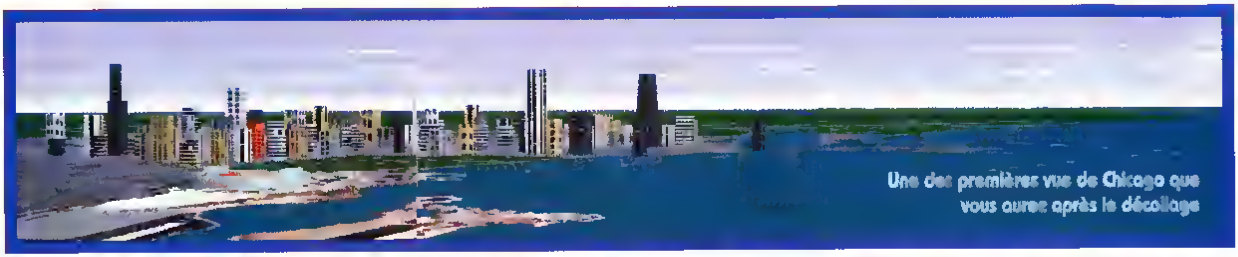
– Didier a un faible pour le planeur. Depuis que notre nain adore est papa, il presente en effet certaines similitudes avec ce type d'appareils.

– Yann est attiré par les modeles du constructeur Tupolev en raison d'un certaine consonance bretonne.

– Michel rêve de piloter un Mitsubishi A6M3 plus connu sous le nom de Zero. Allez savoir pourquoi ?

– Olivier est le parfait complice de l'avion Gee Bee Sportster surnomme le "tonneau volant".

– Enfin, Christian se contenterait d'un Rafale, un appareil qui ne semble pas attirer les éditeurs de simulations aeriennes.



Une des premières vue de Chicago que vous aurez après le décollage

▲Ces deux images, issues de l'imagerie spatiale, sont les cartes que le pilote peut consulter. Celle du haut est tirée du scénario San Francisco. La seconde visualise la piste de Meigs.

ordinateur. A tout moment, le pilote peut sélectionner le degré de détails qu'il souhaite obtenir à l'écran. Pour un résultat optimal, la puissance d'un 486 DX 66 ne sera pas de trop. Un 486 DX 33 peut néanmoins satisfaire la majorité des joueurs. En dessous de ce standard, et ce jusqu'au 386 SX 16, le processeur minimum accepté officiellement par le programme, il faut sacrifier un bon nombre d'éléments. Le minimum que nous vous conseillons est un processeur 486 équipé d'une carte graphique assez rapide.

Le parc des aéronefs présentes par le simulateur n'a pas évolué depuis les précédentes versions. Nous retrouvons le Cessna 182, le Learjet, le Sopwith Camel et le planeur Schweizer 2-32.
En revanche, le visuel des appareils est désormais très impressionnant. Vus de l'extérieur, les objets 3D bénéficient de superbes lissages de couleurs et de multiples détails. Il est désormais impossible de confondre deux types d'appareils. A bord, les transformations sont de taille. Flight Simulator IV se contentait d'une unique planche de bord pour tous les appareils (sauf extensions particulières). Avec cette nouvelle mouture, chaque avion dispose de sa propre instrumentation. Et quelle instrumentation ! Jamais un simulateur de vol n'a présenté d'aussi belles planches de bord. Chaque jauge, chaque cadran est fidèlement reproduit à l'écran. Un appareil comme le Sopwith Camel bénéficie par exemple d'un cockpit en bois et d'instruments de vol réduits à leur plus simple expression. Celui du planeur est arrondi pour offrir aux pilotes une vision panoramique encore plus élargie. La simulation propose également un plus grand réalisme au niveau de la gestion des appareils. Tous les avions ne se comportent plus selon le même modèle. Sur le Learjet, il est ainsi possible d'appliquer une poussée différente sur chaque ensemble de réacteurs.

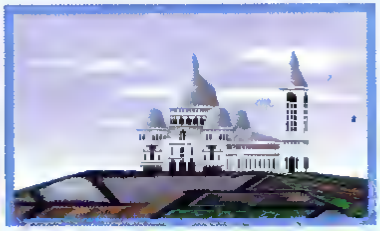
Flight Simulator reconnaît enfin les cartes sonores. Tous les grands standards du marché sont exploités, de la simple Adlib aux modèles compatibles avec la Soundblaster Pro. Les résultats obtenus ne dépaysageront pas les inconditionnels du module Sound, Graphics and Aircraft proposé par Mallard et dédié à Flight Simulator IV. Les bruitages, sans être exceptionnels, sont convaincants. Notez cependant que l'utilisateur peut créer ses propres échantillons au format WAV et les intégrer au logiciel. De nombreuses nouveautés sont apparues directement dans la gestion de la simulation. A commencer par des modes qui simplifient la vie des pilotes à l'image d'une option nommée atterrissage automatique. Le programme reconnaît également les grandes familles de joystick dont les fameux manches de la société Neocom. Un module interne au logiciel permet de paramétrer conjointement les actions de deux manettes connectées au système.

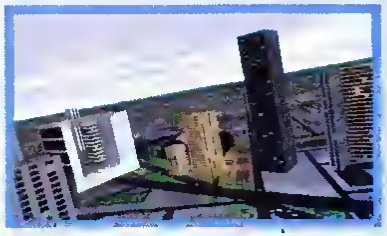
L'avenir du logiciel Flight Simulator dont la sortie officielle est annoncée pour la fin du mois d'octobre s'annonce plein de promesses. Le succès de la simulation signée Microsoft réside avant tout dans le nombre considérable de disques de scénarios développés de manières indépendantes par des sociétés et des amateurs aux quatre coins du monde. Le logiciel est en effet ouvert aux apports extérieurs en permettant notamment aux pilotes de créer de nouveaux appareils et de concevoir leurs propres mondes à explorer. Flight Simulator 5 ne déroge pas à cette règle. Dans un premier temps, en attendant que les modules de conception apparaissent, les premières extensions seront développées par plusieurs sociétés qui se sont brillamment illustrées avec des titres majeurs pour Flight Simulator IV. Citons juste l'américain Mallard et le français Collorado. Les premières disquettes d'extensions concerneront les villes de Paris et de New York. Suivra rapidement la couverture issue de l'imagerie satellite de la ville de San Francisco. Dans moins de deux ans, la majeure partie du globe devrait être couverte par des scénarios de qualité. ■

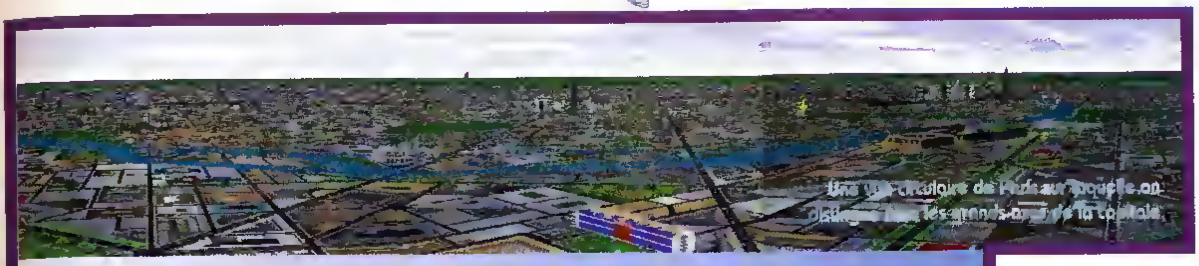
C.R

PARIS DANS TOUS SES ETATS

Le scénario consacré à la ville de Paris dévoile un grand nombre de monuments. A commencer par Notre-Dame qui dévoile tout le charme de ses vitraux à la nuit tombée. Le Sacré-Coeur bénéficie d'une modélisation époustouflante. L'Arche de la Défense et ses "gardes de verre et de béton" explose devant les regards des pilotes. Au sol, des textures bitmap sont appliquées. Ces dernières faussent le rendu topographique du terrain (un grand boulevard passe par exemple au beau milieu du site de la Défense et au pied de la Cathédrale).

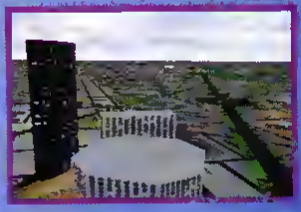




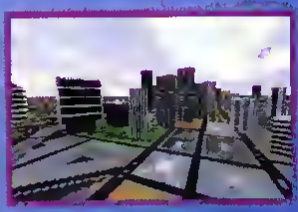


PARIS

Le premier scénario consacre a Flight Simulator survole la région Parisienne Tous les principaux édifices et monuments de la capitale sont présents Au passage, nous pouvons découvrir la Tour Eiffel et le Trocadéro, les Invalides, l'Arc de triomphe, la Defense, le Sacré Cœur, la Tour Montparnasse, le Parc d'Euro Disney et bien d'autres curiosites Chaque bâtiment est fidelement reproduit. Les Invalides, par exemple, possedent une façade très réaliste, idem pour le Pantheon Outre les objets en 3D, le paysage presente des textures 3D originales comportant des zones grisées pour les Z U.P., des surfaces Vertes pour les Bois et une trame de routes pour les régions urbanisés. Ces dernieres ne sont pas topographiques Les grandes artères ne sont pas là. En consequence, les pilotes doivent se contenter d'un vol a vue en se basant sur les grands bâtiments.
La nuit, ces éléments suffisent largement. A cette periode de la journée, le décor prend d'ailleurs des allures de "ville lumière" avec notamment les vitraux de Notre Dame éclairés de l'interieur.
Si a l'ecran, le résultat est assez concluant, les pilotes peuvent regretter l'absence de nouveaux appareils. Il faut cependant avouer que pour un premier module d'extension au logiciel Flight Simulator, c'eat du grand art



Voici encore quelques vues de la ville de Paris. En haut, le Bois de Boulogne et une vue, éloignée de la capitale. Au centre, la porte Maillot et le Palais des Congrès. Enfin, en bas, le quartier de La Défense.



SIMULATION AERIENNE

Microsoft

TECHNIQUE

M : PC
D : 2 HD : à voir
C.S. : AdLib, Sounblaster, Soundblaster Pro
Ext : joystick, souris, clavier
Texte : anglais

GRAPHISME	18
SON	14
ANIMATION	17
DUREE DE VIE	18

Disponible octobre 93.
700 F environ.

INTERET

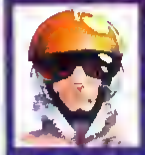
94%

LES ALTERNATIVES

L'AVIS DE CHRISTIAN

Flight Simulator 5 est un logiciel hors pair. Le puissance exigée par les créateurs actuels est à peine suffisante pour en tirer pleinement les nouveautés du simulateur. Outre les textures et le réalisme du programme, il est surtout génial de pouvoir survoler une grande ville avec des constructions 3D. Quel pied ! Les graphismes sont de toute beauté et le réalisme du programme n'est surtout égalé [illegible] Flight Simulator 5 est un logiciel [illegible] simulateurs présents. Pour ceux qui [illegible] ce qui le précède [illegible] Pour ceux qui [illegible] Flight Simulator 4 [illegible] Bonne nouvelle ! Flight Simulator 5 est un logiciel hors pair. Le puissance exigée par les créateurs actuels est à peine suffisante pour en tirer pleinement les nouveautés du simulateur. Outre les textures et le réalisme du programme, il est surtout génial de pouvoir survoler une grande ville avec des constructions 3D. Quel pied ! Les graphismes sont de toute beauté et le réalisme du programme n'est surtout égalé [illegible] Flight Simulator 5 est un logiciel [illegible] simulateurs présents. Pour ceux qui [illegible] ce qui le précède [illegible] Pour ceux qui [illegible] Flight Simulator 4 [illegible] Bonne nouvelle !

L'AVIS DE YANN



Je reste sans voix devant 1993. La qualité graphique et la fluidité des instruments le placent hors norme. Le survol de Paris de nuit représente un moment inoubliable dans la vie d'un joueur blasé par les multiples simulateurs sortis précédemment. Quant aux possibilités offertes par le pilotage, la carte de 14-15, elles sont folles. Malgré toutes ses qualités, 1993 possède un défaut qui arrive par moment à masquer la qualité du jeu, la configuration requise. Il faut l'avouer, 1993 se délie pour l'instant à une élite, celle qui possède un 486 avec 16Mo de Ram. Sans cela, il reste jouable mais enlève les couleurs dans la nuit ou les [illegible] Bonnuit !

DARKSUN
Shattered Lands

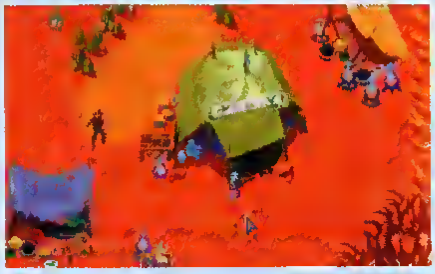
? KEZAKO

Darksun découle de l'adaptation d'un JDR original de TSR. Existant en version française, il utilise les règles de AD&D (règles avancées de Donjons et Dragons), avec quelques variations de tailles. Le monde de Darksun est une planète aride, recouverte de nombreux déserts infestés par des créatures dangereuses. Quelques cités parsèment le pays d'Athas, dominées par des Rois-sorciers, de puissants magiciens centenaires. Darksun est un pays de magie, mais de nombreuses créatures possèdent en plus des facultés psychiques : les psioniques. De nouvelles races, de nouveaux objets, de nouvelles classes de personnages pour les fans de JDR. A découvrir absolument !

Après bien des mois de retard, SSI sort enfin son adaptation sur PC du célèbre jeu de rôle, utilisant les règles de Donjons et Dragons : Darksun.

Voici le retour de SSI dans le monde de la micro, avec un jeu qui n'a au premier abord plus grand chose à voir avec ses précédentes productions. Les équipes de développeurs se sont attachées à créer une nouvelle interface de jeu, mieux adaptée aux capacités des nouveaux PC et compatibles. Le résultat est agréable et offre des dizaines d'heures de jeu.

DU CLASSIQUE : pour débuter dans Darksun, le joueur se trouve confronté à deux choix importants. Soit il peut commencer directement une partie en utilisant les quatre personnages déjà existants (mauvais choix selon moi). Soit il peut passer par une phase de créations de personnages, pour personnaliser un peu plus son équipe. Ensuite, le jeu démarre véritablement. Vos quatre héros débutent comme simples esclaves, destinés à combattre dans les arènes, pour le plaisir du public avide de sang et de sensations fortes. Vos premières prestations ne devraient pas vous poser de gros problèmes et il s'agit plus de phases d'entraînement pour vous habituer aux combats, à la magie et à l'interface de jeu.



Dans le désert, vous trouverez ce campement occupé par un marchand plutôt débrouillard. Il vous donnera l'occasion de remplir quelques missions et vous permettra surtout d'acheter ou de vendre des objets.

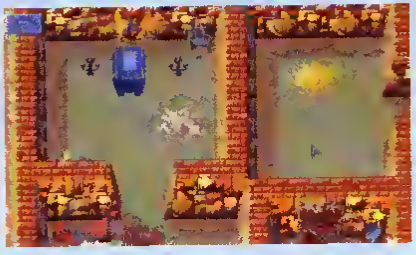
Avant de pénétrer dans un village, vérifiez l'état de vos troupes : car les embuscades sont nombreuses et meurtrières. Par contre, en cas de victoire, vous ramasserez pas mal de matériel !

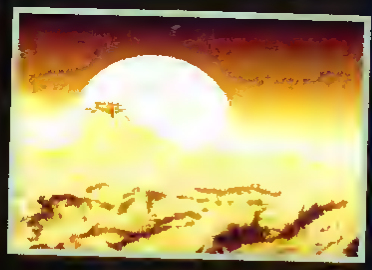
Voici votre premier véritable tout. Une personnalité vous propose un effet de vous échapper de façon bien généreuse. Piège au amicale proposition, vous allez très vite découvrir ce qui vous attend durant l'ensemble de l'aventure. Une utilisation judicieuse de vos pouvoirs occultes et des puissances psychiques permettra aux plus doués d'éviter la plupart des écueils mais attention, les ennemis vont très rapidement vous surprendre par leurs propres possibilités offensives.

Petit à petit, vous allez découvrir divers individus, aux personnalités assez variées, qui vont vous permettre de découvrir toute une histoire et un but à atteindre.
Dans un premier temps vous devrez vous échapper de l'enceinte réservée aux esclaves, en passant par les égouts. Là, plusieurs aventures vous attendront pour finalement vous révéler les dangers des zones sauvages qui entourent les villes fortifiées.
Chacun de vos héros est défini par des caractéristiques physiques et mentales, qui le rendent plus ou moins apte dans certains domaines (combat, magie...). Vous pouvez accéder à tout moment aux fiches de personnages de vos aventuriers pour contrôler leur état, les équiper avec un objet ou jeter un coup d'œil à leurs possessions. Diverses options permettent de sauvegarder le jeu (sauf durant un combat), de faire varier la difficulté du jeu, de changer le volume sonore ou encore d'enlever les animations des personnages pour accélérer le jeu sur les ordinateurs les moins puissants. L'interface de jeu reprend un système déjà vu dans d'autres productions du genre. Avec le bouton droit, vous changez la forme du curseur, désignant de ce fait l'action que vous allez effectuer avec le bouton gauche. Vous pouvez ainsi vous déplacer, combattre, examiner un objet ou un individu (ce qui vous donne les options pour parler à quelqu'un, utiliser l'objet en question, ouvrir un coffre...). Les possibilités sont très nombreuses et vous découvrirez sans cesse de nouvelles astuces. Les décors sont vus du

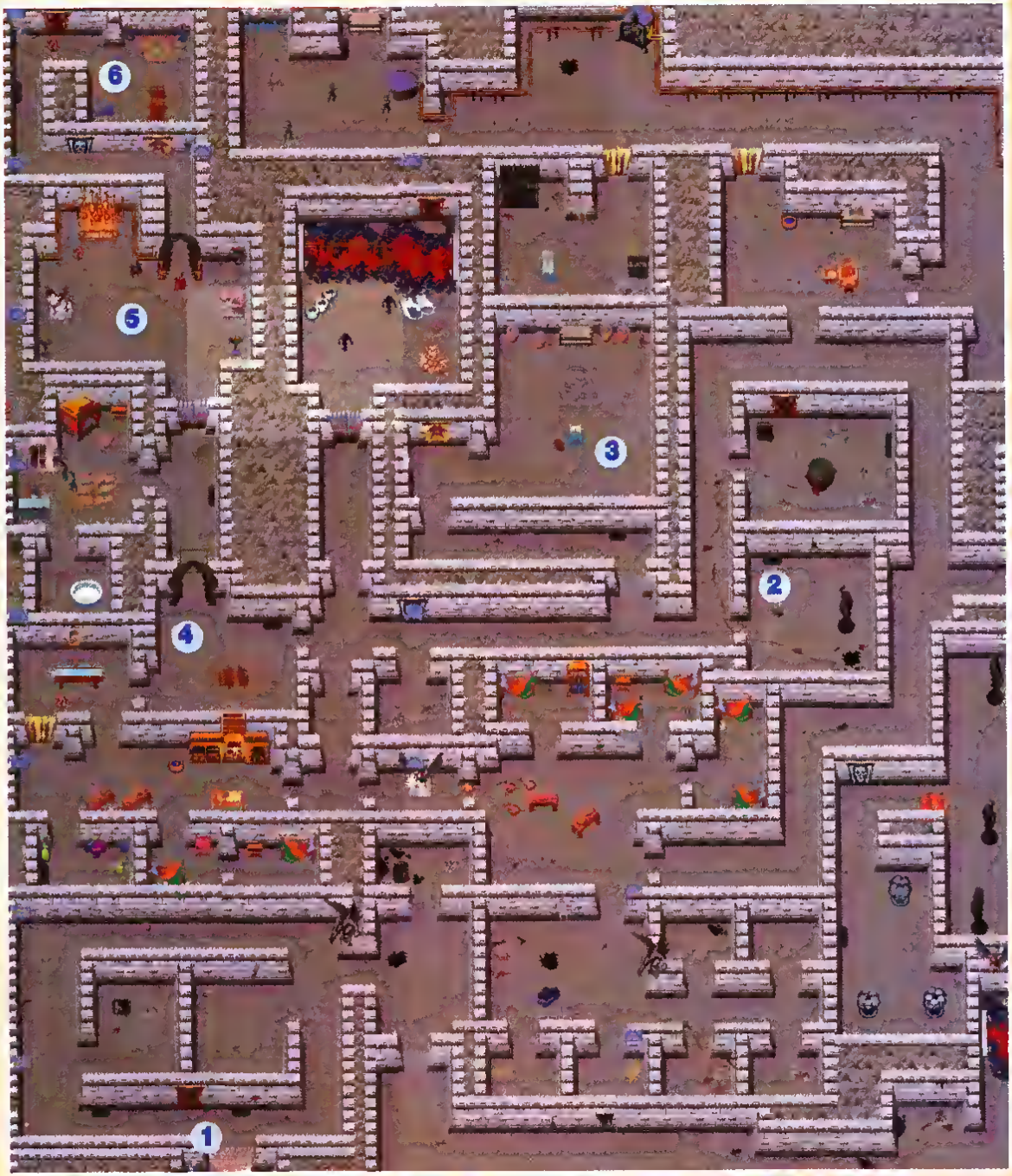
...une technologie enfin adaptée au marché actuel...

A la sortie des égouts, vous devrez encore trouver un moyen de vous échapper des jardins extérieurs qui entourent la ville. N'oubliez pas cependant de bien explorer au début du jeu, le quartier des esclaves.





Diverses actions stratégiques sont présentes dans le jeu, au début et en fin de partie bien sûr, mais aussi à certains endroits spécifiques. Ci-dessous, voici l'écran de jeu qui apparaît lorsque vous rencontrez quelqu'un. Regardez-le bien, car en mode difficile, vous allez souvent pouvoir l'admirer.



Après avoir découvert un passage secret dans les égouts, vous arriverez (en **1** *dans un complexe habité par un puissant sorcier. Pour vous aider à le vaincre, vous trouverez dans la salle* **2** *un zombi, prêt à tout pour se venger de son état actuel. Si vous arrivez à utiliser le livre de sort de votre ennemi en* **3** *vous aurez alors la possibilité de vous essayer vous aussi aux douces joies de l'art de la nécromancie. Votre allié mort-vivant se révélera indispensable en* **4** *tout d'abord pour traverser un mur de flammes et libérer le passage vers le secret de ce niveau. En* **5** *ensuite, il pourra éventuellement simplifier votre tâche lors du combat cataclysmique qui vous opposera au maître des lieux. Après votre victoire, vous avez intérêt à visiter la chambre du vaincu en* **6** *pour y trouver quelques objets magiques très utiles pour la suite de vos aventures.*

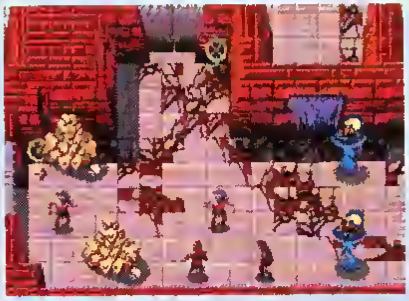
Mais, eh, heu s'il n'y a pas la soluce sur 3615 GEN4 ? Ben il y a les clubs, où on s'entraide en attendant la soluces complète, té, cong !

dessus avec un tres léger angle qui donne un peu de profondeur aux paysages
Vous voyagerez aussi bien en extérieur qu'en intérieur, avec des graphismes sans cesse differents
Pour mener a bien l'aventure, vous devrez apprendre à discuter avec les autres individus du monde de Darksun pour obtenir de l aide et des informations Pour dialoguer, vous aurez généralement le choix entre plusieurs phrases qui à leur tour orientent la conversation vers une direction bien déterminee

AU MOINS CLASSIQUE : l'écoulement du temps est assez original et on peut le qualifier de simili temps réel. En effet, tant que vous n'êtes pas en combat, vos héros et le reste du monde vivent en temps réel, les personnages vaquant à leurs occupations A partir du moment où vous entrez en phase de combat, la partie se déroule alors en tours de jeu, les personnes ayant la meilleure initiative agissant en premier. Vous disposez d'un certain nombre de points de

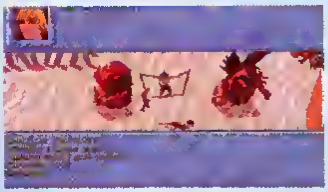
mouvement pour vous déplacer, et vous pouvez en plus lancer un sort, utiliser une arme de jet ou un arc, et enfin combattre avec une arme de contact Suivant votre classe, votre niveau et divers autres facteurs, vous pourrez agir une ou plusieurs fois par tour de jeu On retrouve ainsi le systeme des précédents titres du genre de chez SSI, se déroulant dans le monde de Krynn ou dans les Royaumes Oubliés, mais avec une présentation radicalement differente

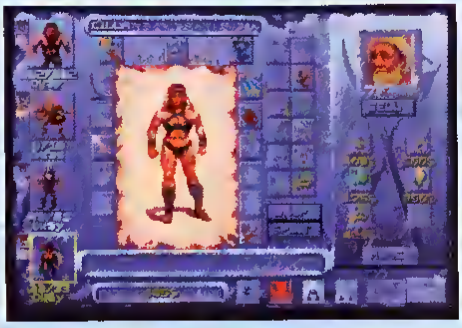
La magie est un autre élément qui a bien évolué, avec des icones tres simples pour representer chaque sort
Tres puissante, elle est aussi très variée et vous permettra aussi bien de contrôler des ennemis que de les empoisonner, leur lancer des boules de feu ... La présence de psioniques



Les lieux que vous visitez sont la plupart du temps assez glauques, avec des ossements dans tous les sens, des créatures visqueuses à gogo et surtout des nuées d'ennemis qui vous assaillent de toutes parts...

A droite, vous pouvez voir un écran typique de dialogue avec un autre personnage Vous aurez bien sûr intérêt à faire attention à ne pas faire confiance à tout le monde, les traîtres étant monnaie courante au pays de Darksun Attention à ne pas faire n importe quoi dans les discussions, vous louperiez des informations essentielles.





A gauche, vous découvrez votre écran d'inventaire qui apparaît en outre lorsque vous achetez des objets. Vous pouvez aussi bien revendre des possessions qu'en acquérir. Vous devrez d'ailleurs rapidement faire un choix sur les objets que vous garderez. Attention à ne pas vous planter et laisser un objet capital.

est une aubaine, car elle permet virtuellement à tous les personnages de posséder des compétences et des pouvoirs auparavant uniquement accessibles aux magiciens. Les stratégies à développer durant les combats n'en deviennent que plus puissantes et intéressantes ! A chaque sort correspondra des animations différentes, accompagnées de bruitages digitalisés agréables

Si le scénario est globalement linéaire, le joueur n'est pas vraiment tenu de faire telle ou telle chose. Ainsi, pour obtenir un objet d'un personnage contrôle par l'ordinateur, vous pouvez soit essayer de lui piquer, soit l'attaquer pour le tuer et vous en saisir, soit discuter pour le convaincre de vous le céder. Idem pour les rencontres qui d'amicales peuvent devenir hostiles et vice-versa. Tout dépend de votre attitude , ce qui laisse une grande amplitude de jeu à l'utilisateur. D.L.

L'AVIS DE DIDIER

Il est dommage que le produit ait pâtis d'un tel retard sur sa date de sortie théorique, avec un jeu qui reste néanmoins intéressant. Quelques bogueaux dans le système de jeu et la lenteur du scrolling du terrain gâchent plus ou moins la perçu. L'aventure étant assez longue et complète, les graphismes soignés, et le scénario assez complexe, avec une ambiance sous ce un peu répétitive mais agréable. Vous qui avez aimé avec les séries de SSI initiées par Pool of Radiance ou encore Champions of Krynn, vous allez retrouver un jeu de même ambiance, avec une technologie enfin adaptée au marché actuel des ordinateurs 16 bits.

JEU DE RÔLE

S . S . I .

TECHNIQUE

M : 386 SX au minimum, VGA couleurs
D : 5 *HD : 15*
C.S. : toutes
Ext : souris, clavier
Texte : anglais

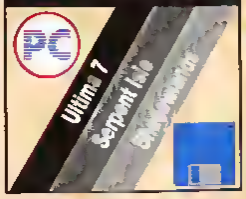
GRAPHISME	16
SON	11
ANIMATION	12
DUREE DE VIE	17

Disponible octobre 93.
Moins de 400 F.

INTERET

80%

LES ALTERNATIVES



INNOCENT UNTIL CAUGHT
48 heures pour vivre

Psygnosis n'en finit pas de nous surprendre. Voici son premier jeu d'aventure "futuristico-humoristique" qui risque bien, vue la qualité du produit, de déranger les meilleurs éditeurs du genre.

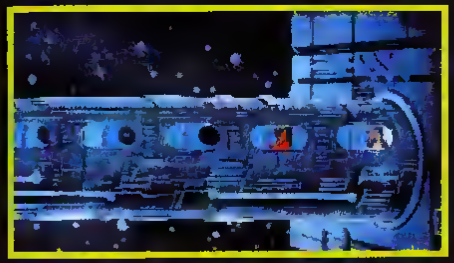
? KEZAKO

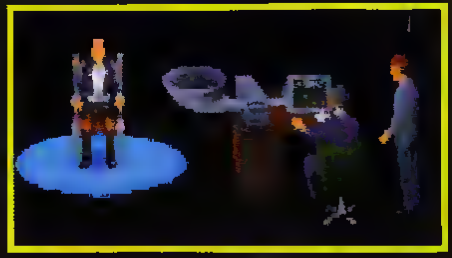
FISC · Puissant organe étatique qui vous prend beaucoup d'argent en échange de sa gratitude.
SCROLLING Etant donné que certains d'entre vous sont carrément bouchés puisque, bien que nous l'ayons répété cent mille fois nous recevons encore des lettres nous demandant ce que signifient certains "termes techniques", nous vous expliquons encore une (dernière) fois ce que cela signifie Le scrolling c'est l'effet qui fait défiler le décor de fond alors que le personnage principal reste au centre de l'image Imaginez un plan de film dans lequel le personnage se déplace alors que la caméra le suit . Le décor qui se trouve derrière bouge ! Et bien le scrolling, c'est ça
GREVE SAUVAGE Arrêt de travail sans préavis qui risque de se produire si le chef me demande encore une fois de préciser ce que signifie "scrolling" (non mais sans blague!)

En posant son vaisseau dans l'astroport d'une planète de la galaxie, un aventurier loqueteux (voleur à la tire forcé : une polite frappe), est appréhendé par deux hommes aussi vigoureux que massifs et escorté vers un bureau secret dans lequel il se trouve confronté à l'horreur à l'état pur. C'est quoi à votre avis, l'horreur à l'état pur ? Ceux qui ont répondu "le fisc" gagnent un poster de [illegible] dans le plus simple appareil face au soleil couchant (bonus non ?). Comme vous l'avez compris, cette sombre histoire (le fisc, pas Didier) est l'intro du jeu, et la petite [illegible] bête dans les griffes des contrôleurs des impôts [illegible] vous. Ces charmants messieurs, après vous avoir [illegible] siège vous expliquent que cela fait de nombreuses années que vous [illegible] à vos bonnes [illegible] un jeu décent, mais le problème [illegible] n'est pas là. Ce qui les dérange [illegible] que vous n'ayez pas [illegible] vos nombreuses années, [illegible] n'est vrai. [illegible] que [illegible] le monde [illegible] payer. Ces charmants personnages vont [illegible] toute la procédure [illegible] actions.

Psygno nous a concocté un jeu d'aventure à l'humour décapant !

[illegible] vous gagnez de l'argent [illegible] devez [illegible] un [illegible] [illegible] dans les [illegible] [illegible] [illegible]





Ces trois photographies sont extraites de l'intro du jeu. Vous êtes alpagué à la descente de votre vaisseau par deux hommes qui vous font passer dans un long couloir et vous escortent jusqu'à une porte de bureau dans lequel ils vous poussent. Là, l'implacable Flux vous attend pour vous sommer de payer vos dettes...

Le patron du gaichet. Pas très causant.

Un des Bikers que vous rencontrez dans le jeu.

Le deuxième que vous rencontrez au début du jeu vous donnera des explications.

Un papa qui emmène sa fille au zoo.

Le vieillard. C'est lui qui vous donnera votre mission principale.

Madame. C'est elle la patronne du bordel.

simple qui vous est attribué pour récolter la somme en question. Facile tâche... Vous vous retrouvez au comptoir de la douane, seul, sans un flingue, avec une fille qui traîne sur le dos et 4 heures pour l'honorer (toi, tu sais qu'il y a des "choses" plus agréables à faire, non).

Le jeu se présente un peu comme un point'n'click LucasArts (il vous plaît avec quelques petites différences) et sur le même. Tout d'abord, lorsque vous engagez une conversation avec une personne importante du jeu, un gros plan de votre et de la vôtre s'affiche à l'écran. Le système de fatigue que l'on utilise, comme pour les Sim... dans lesquelles vous pouvez passer une nuit blanche pour avoir l'énergie

En ce qui concerne l'interface, quelques innovations le rendent très simple. Vous déplacez votre curseur : une flèche une main, un doigt, un œil, une bouche et une bourse. Vous pouvez donner un ordre des types d'action suivi en cliquant sur l'une d'elles, soit en glissant sur le bouton droit de la souris, ce qui vous ouvre l'écran d'inventaire. L'inventaire permet d'accéder à un écran sur la partie de l'écran qui lui est réservée et d'obtenir la description de ce qu'il y trouve et surtout de combiner certains objets entre eux afin de les rendre actifs.

Par exemple, si vous voyez un poste de radio par terre que vous jugez trop lourd pour vous, vous verrez le nom de l'objet (radio) dans votre inventaire. Dans le cas présent, si vous y mettez un petit objet explosif, vous obtiendrez un objet explosif qui pourra être utilisé à votre convenance.

Ici notre flic en pétard avec une demoiselle d'assez mauvaise humeur à son égard semble-t-il.

La suite du jeu est dans la plus pure tradition LucasArts : je veux dire une suite d'énigmes plus ou moins compliquées, mais toujours cohérentes.

Le jeu se déroulant dans une première partie dans les bas fonds d'une zone militaire, vous aurez l'occasion de visiter une base militaire, un bar louche, un parc, une réunion de bikers...

Divers leurres de taille non peu ont un intérêt de résolution pour pouvoir avancer et savoir quoi faire de tous les objets qui vous seront nécessaires pour votre survie à l'avenir et surtout la mienne. Mais au-delà de la nécessaire technique, ce sont Dirk Caugher et Jean-Claude qui font une grande partie

Un endroit très chaud de la région dans lequel vous rencontrerez plusieurs personnages importants pour votre survie. Mais attention à ne pas vous faire remarquer par les gardes.

INNOCENT UNTIL CAUGHT

C'est dans ce bar que, non seulement vous trouverez tout un tas d'objet et d'informations utiles, mais en plus que vous assisterez à une scène de règlement de comptes.

Le poste de police. Accessible uniquement par le métro, ce lieu ne livre pas ses secrets facilement.

comique qui n'est pas sans rappeler celle de jeux géniaux tels Rex Nebular ou Star Trek.
Le jeu est bourré d'humour et il n'y a pas une seule scène qui ne soit orientée à rigolade, et les actions que vous devez effectuer à tout va souvent très défoulantes. Par exemple, devant le bar, vous rencontrerez un papa avec sa petite fille toute mignonne tenant à la main un ballon de baudruche. Vous n'avez jamais rien vu, lorsque vous vous retrouvez à côté d'un dalmatien charmant. Lambda ne sait que faire de ce ballon dans le tronche de celui-ci. Pourquoi l'astronaute a-t-il un colopé ou d'épingle vengeresse ? Et bien le jeu vous en donnera l'occasion. Non seulement il vous en donnera l'occasion, mais vous serez carrément obligé de le faire ! Oui !!!
Si vous ne devez retenir que deux choses concernant Innocent Until Caught (que l'on pourrait traduire approximativement en français par "Jusqu'à preuve du contraire", ce sont sans doute deux mots qui vont vous plaire), ce sont sans doute : son interface et son humour.

le jeu est bourré d'animations parfois loufoques, mais toujours très réussies.
Le scénario, complètement tiré par les cheveux est un modèle de délire (vous imaginez le fisc vous menacer de faire une saisie sur organes si vous ne le payez pas ? Oui que...)
Enfin, en ce qui concerne l'interface et l'humour qui sont aux petits oignons, nous en avons déjà discuté inutile donc de continuer à leur envoyer des fleurs...
Le produit devrait sortir tout en français et ce qui serait un plus si la traduction était bien faite c'est à dire qu'elle ne perd pas toute la richesse du texte original. ■ J.C.

Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître !

AVENTURE
Psygnosis

TECHNIQUE
M : 286 minimum
D : 3 *HD : 8,5 Mo*
C.S. : toutes
Ext : souris
Texte : français

GRAPHISME	16
SON	13
ANIMATION	14
DUREE DE VIE	16

Disponible octobre 93.
Prix : F environ.

INTERET
86%

LES ALTERNATIVES

L'AVIS D'OLIVIER

Pour un coup d'essai, c'est un coup de maître. Psygnosis nous concocte un jeu d'aventure à l'humour très pointu et qui, bien loin de tenter de celles à la mode (les scènes délirantes du jeu d'aventure, c'est le meilleur et surtout le meilleur de la vie), ce qui nous donne un jeu aux graphismes soignés et à l'ambiance d'enfer. Il est tout de même à noter que le jeu n'est pas des plus faciles et il vous faudra souvent un œil de lynx pour découvrir tous les petits détails et objets très importants que vous devrez ramasser pour parvenir à vos fins. Bien qu'un peu surpris au départ je l'ai bien aimé car si je devais faire un parallèle avec d'autres jeux d'aventures, je dirais que celui-ci se situe au niveau de Rex Nebular, mais qu'il est même un petit cran au dessus de Monkey Island 2 et Indy.

BRAM STOKER'S

Dracula

AVEC DRACULA, VOTRE AME EST EN JEU!

Minuit!!! Les cloches sonnent lugubrement. Déjà vous sentez le sang se glacer dans vos veines... Sentez-vous que votre heure approche ? Ne tremblez pas ! Ouvrez impérialement les chakras vous-même. Ici, dans l'effroyable hostie que le Comte Dracula a créée pour vous ! Depuis les sombres corridors de la demeure hantée jusqu'aux plaines sauvages de Transylvanie, votre seule obsession sera de sauver l'immortel au cœur vaillant.

Ainsi l'antique symbole hantera pour celui qui aime d'un pur et vrai regard, ce qui est pour vous le jeu pour sauver les femmes de la sanglante lignée de Dracula ! Aurez-vous le courage d'y séjourner au château après le coucher du soleil ?

Le royaume de l'ombre pourra à vos pieds vous, les deux sont liés sous le sceau de l'immortalité et le sang du Maître coule dans vos veines. Vous n'avez plus le choix et un regard vers le passé

DISPONIBLE SUR PC ET BIENTÔT SUR AMIGA, PC CD, TOUTES CONSOLES NINTENDO, TOUTES CONSOLES SEGA

PSYGNOSIS FRANCE, 11 RUE BAILLY, 92200 NEUILLY SUR SEINE

PSYGNOSIS

Bram Stoker's Dracula is a trademark of Columbia Tristar Pictures Inc. 1992 Columbia Pictures Industries Inc. All rights reserved.
Developed and Published by Psygnosis Ltd. South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ. Psygnosis Ltd. All rights reserved.

OVERDRIVE
C'est Overgrand...

Continuant dans leur politique du meilleur jeu pour chaque genre, Team 17 aborde les jeux de courses avec un produit très bien fini.

? KEZAKO

Team 17 a un passé en test extrêmement assez court. En l'espace de 4 ans, ils ont acquis une bonne réputation. Ah oui, car ils ne font que sur Amiga ne peut ne pas les connaître. On leur doit Project X, Assassin, Apidya, Body Blows Alien Breed et Alien Breed 2. Maintenant, les PCistes peuvent accéder à leur jolie petite bête, car le studio de Team 17 semble finir Alien Breed. Ils nous promettent la version CD32 de Project X et la suite de Apidya. Pour y jouer sur Amiga, il faut

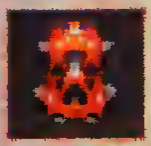
Que leurs Alfa-Roméo se tirent. Si vous aimez les simulateurs de conduite ou Nitro ou encore Super Cars, regardez ce qui se passe à droite. Les autres ne sont pas concernés. Merci.

Vous avez à votre disposition quatre types de véhicules différents (F1, Buggy, 4x4 et tout-terrain). Un tableau permet au fil des parties les victoires et classements par courses. Si le moins fou des — arrivent la première fois dans un peu, Alors

Alors la F1 : c'est bien une voiture de course. Le volant et le frein ne sont pas là. Si ce n'est pas assez rapide, vous pouvez toujours la faire évoluer. Ces pièces à acheter, le package disponible aussi. Sachez que vous pouvez vous équiper de cinq types différents (F1, City, Tout, Desert et Arena).

Certains [illegible] sont plus chers [illegible] d'autres. Les [illegible] sont [illegible] mais [illegible] sont [illegible] les [illegible] sont [illegible] les [illegible] sont [illegible] les

Pour oublier l'école, le collège, la fac, [illegible] une [illegible]

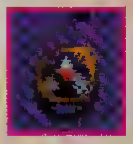


Les supercars sont assez à l'aise sur la plupart des circuits. Elles ont juste tendance à déraper lors des virages. Essayez d'en tirer partie.

La voiture la plus rapide du lot. Elle offre une superbe adhérence au sol mais a le défaut de mal supporter les circuits bosselés et "sales".

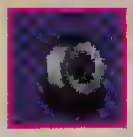
Très nerveux, le buggy en surprendra plus d'un par sa facilité de pilotage. Il est surtout à l'aise sur les circuits du désert, dans l'arène 4x4 et dans les circuits ville.

Sa vitesse de pointe est peu élevée mais le 4x4 supporte tous les chaos des circuits. Très bon pour les circuits désert, ville et enneigé.



L'icone volant permet d'augmenter la vitesse de broquage de la direction. C'est en quelque sorte une direction assistée.

Cet icone augmente la durée des plaques turbo que vous rencontrerez. Tres interessant face à des concurrents sur-rapides.



L'icone pneu sert surtout pour une meilleure adhérence au sol. Tres utile sur les circuits "sales".

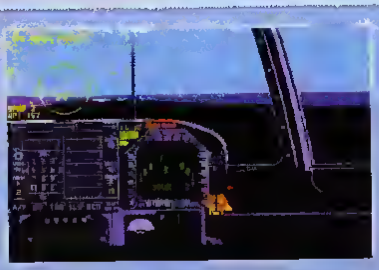
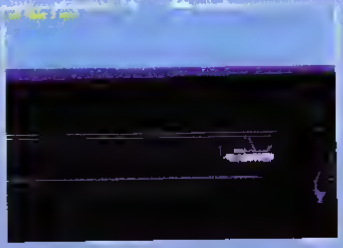
Liquidités supplémentaires qu'on ne peut décemment pas negliger compte tenu de l'importance de celles-ci.

Non ! Vous ne devenez pas Super-Piloteman mais vous beneficiez juste d'un arrêt temporaire de votre dépense en essence.

Comme vous pouvez vous en douter, cela sert a remplir votre reservoir. Indispensable sur les longues épreuves.

sol-aérien ne pose aux Amiga, vous en imaginez à deux pas des consoles Nintendo. Team 17 avait déjà prévu le coup et le jeu a été développé sur une même machine mais avec des différences techniques importantes entre les versions. Dommage mais excusez-nous du même tort, c'est vraiment génial.

Les graphismes d'animation. Chaque personnage est exceptionnellement fluide. Les décors sont [illegible] et [illegible] sont [illegible] [illegible] [illegible]

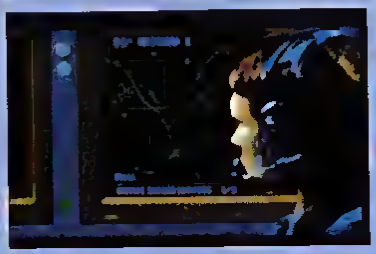
COMBAT AIR PATROL

Pièce en 4 actes

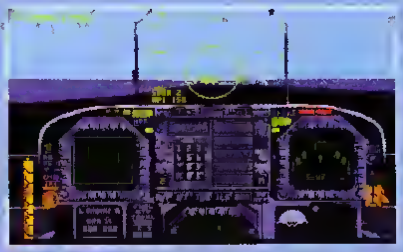
Après quelques mois de peaufinage, Psygnosis sort enfin sa simulation de vol sur Amiga. A vous de finir une bonne fois pour toute la guerre du Golfe !

La présentation vous rappellera étrangement ce que l'on a vécu il y a de cela quelques mois en regardant la télévision pendant la guerre du Golfe. ▼

ACTE 1. Décor : La salle de rédaction de G.-N.-A. Travelling rapide. Olivier élabore une nouvelle recette de tartinade sans crème, Didier termine son Sacré-Cœur en salami-tasse et Stéphane joue la maquettiste au métier avec Yann.
Une voix : "Ça t'intéresse de tester un simulateur de vol... ? Je viens d'en recevoir un. Sur Amiga." Tout naïf, la boule est entre mes mains et on me pousse tendrement vers la sortie. "Pour Lundi" ajoute la voix !
ACTE 2. Scène 1. Décor : [illegible] et pourtant brillant, journaliste. [illegible] maugréer: "Si c'est pas malheureux, moi qui promets à Anne-Lise Europe n° 1. Et ma fille Alexandra Hélène et les guitares !"
ACTE 2. Scène 2. Silmyeur. L'info est pas nette, infos, [illegible] n'est que l'info. Et je vous le dis, Alors, il a [illegible] Gulla. Tiens, il y a aussi une campagne...
ACTE 3. Le testeur teste. Le public retient son souffle, [illegible] en mesurant. Ça y est c'est fini.
ACTE 4. Epilogue. [illegible] Tout haut : "Et si je commençais avec une [illegible] Non, c'est pas mon genre !"



3615 GEN4, ce sont des tas de softs en téléchargement. Tape *TLC !



Les vues extérieures sont le plus couramment utilisées. Vous pouvez les configurer à votre bon vouloir, avec des possibilités de rotations et de zooms avant ou arrière, pour obtenir un angle de vue qui corresponde exactement à vos désirs.

CRYSTAL SOUNDS

CARTE AUDIO COMPATIBLE ADLIB 2xPLUND BLASTER ET MULTIMEDIA MPC

CRYSTAL SOUNDS vous offre **tout** ce que vous attendiez d'une carte son .
•Synthétiseur FM 11 voix •Entrée et sortie de sons numérisés •Ampli stéréo 2x4 watts • Port Joystick • Interface Midi full duplex

— **et en PLUS :**

- Un son de qualité exceptionnelle, puissant et pur.
- Entrée CD-Audio, amplifie en stéréo la musique de votre CD-ROM.
- Fonction Loudness — ainsi que l'un des meilleurs jeux : Wolfenstein 3-D.

699F
port compris

AMUSEZ-VOUS PLUS AVEC VOTRE PC !

Installez la carte CRYSTAL SOUNDS et observez vos jeux se transformer! Ils seront plus
AMUSANTS, STIMULANTS et REALISTES.

N'attendez plus! Demandez-la à votre revendeur au renvoyez votre bon de commande tout de suite et profitez de cette offre exceptionnelle et sans risque.
Ou appelez-nous au (16-1) 46.04.47.41.

COMPATIBLE AVEC TOUS VOS JEUX PRÉFÉRÉS !
"Le meilleur rapport qualité/prix!" Joystick

COM'SERVE

Carte son pour compatibles IBM PC XT AT PS2 (25/30) 286 386 486 et compatibles (bus AT/ISA). Toutes les marques citées sont des marques déposées

OUI ! Je désire m'amuser plus avec mon ordinateur. Envoyez-moi la carte Crystal Sounds avec le jeu **Wolfenstein 3-D** *épisode 1, et la garantie "Satisfait ou Remboursé" !*

M ☐ MME ☐ MLLE ☐ DATE ☐☐/☐☐/☐☐

NOM PRÉNOM

ADRESSE

C POSTAL VILLE

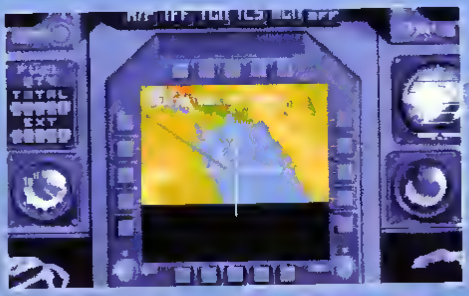
TEL Disquettes : 5¼" ☐ 3½" ☐ Indifféremment ☐

BON DE COMMANDE
à renvoyer à
COM'SERVE
19 AV DE MESSINE 75008 PARIS
Tél: 46.04.47.41 Fax: 46.04.48.83

	Quant	PU/TTC	TOTAL
Crystal Sounds (Carte, câble audio, câble CD-Audio, disquettes, manuel)		699 F	
Enceintes stéréo amplifiées, 2x7 watts (avec adaptateur secteur)		329 F	
		Sous/total	
☐ Je paierai au facteur à la livraison (Rajoutez 46 F uniquement dans ce cas)		46 F	
☐ Ci-joint un Chèque ou Mandat Lettre à l'ordre de COM'SERVE		TOTAL	

Signature Obligatoire

Carte garantie un an pièces et main-d'oeuvre. Garantie supplémentaire de 15 jours. Satisfait ou Remboursé pour toute commande par correspondance. Prix TTC, modifiables sans préavis et comprenant les frais d'envoi en France métropolitaine (DOM-TOM nous consulter). DF TOM réservés SNE). Offre valable dans la limite du stock disponible.



Durant le vol, il faudra utiliser les systèmes électroniques de votre appareil pour vous repérer sur une carte ou pour utiliser vos armements selon quelles soient situées dans votre champ de vision. N'oubliez pas les options, c'est le point capital !

Les vues des cockpits sont complètes et chacune offre un affichage clair. Idem pour les différents écrans radars et pour la carte de la région. Des voix numérisées annoncent les changements de cap et complètent l'impression d'ensemble. Les bruitages sont d'ailleurs excellents. La puissance des moteurs est impressionnante. Les graphismes des appareils amis et ennemis sont plutôt réussis, que ce soit en vol ou au sol. Fort heureusement, pour les programmeurs et pour le réalisme, celles-ci se trouvent souvent dans le désert... La maniabilité des deux appareils est très correcte et les combats captivants. Les missions de nuit sont plus difficiles mais guère plus originales... Tout cela est globalement très réussi. Les [illegible] intéressantes.

[illegible] sont [illegible] jolie, [illegible] [illegible] [illegible]

Mesdames et Messieurs, bienvenue à l'Académie militaire de Dal Gren. Vous êtes sur le point d'utiliser le simulateur de combat le plus perfectionné de tous les temps. Quand vous aurez passé le commencement de votre troisième cycle d'entraînement, la campagne pourra débuter dans la région de Grassland. Elle se poursuivra ensuite dans le désert puis dans les terres désolées de l'Arctique où l'on vous mettra à l'épreuve dans tous les terrains du combat terrestre avant de vous envoyer en première ligne.

A l'issue de vos missions, on vous confiera la base lunaire d'Alpha pour que vous fassiez passer les dernières séries d'épreuves aux l'ordinateur central de l'académie a concoctées.

Aussi, si vous êtes confortablement assis et que vos réflexes sont des plus vifs, nous demandons l'éclairage avant de vous immerger dans une expérience où l'action atteint son apogée. Ah'es, vous entrez dans le "Theatre of Death".

Vous pouvez vous procurer dès à présent le "Theatre of Death" sur Amiga!

VOUS DONNEREZ VOTRE VIE POUR UN JEU

PSYGNOSIS

GARRY KASPARAV GAMBIT
Le roi du pion

En prêtant son nom à un jeu d'échecs, le champion Garry Kasparov ne s'engage pas à la légère. Une simulation originale qui ne néglige aucun détail.

JEU D'ECHECS

Electronic Arts

TECHNIQUE

M : 386 SX, VGA couleur
D : 3 *HD : 11*
C.S. : toutes
Ext : souris, clavier, 1 ou 2 joueurs
Texte : en anglais

GRAPHISME	16
SON	14
ANIMATION	-
DUREE DE VIE	16

Disponible octobre 93. 300 F environ.

INTERET

80%

LES ALTERNATIVES

En 1985, Garry Kasparov affronte 32 adversaires électroniques. Cette joute assez exceptionnelle se solde par 32 victoires pour le Maître. La leçon est dure et pousse le champion sur la route de l'édition.

Le jeu d'échec élaboré par Electronic Arts avec l'aide de Kasparov ne suit pas un chemin classique. Avec Garry Kasparov's Gambit le joueur est en présence d'un véritable professeur. Il ne s'agit pas d'un simple compagnon de jeu qui se contente d'aligner des coups et des ouvertures. Chaque mouvement intéressant est commenté de manière auditive par Kasparov. Ces discours vont du simple encouragement à l'avertissement le plus sévère. Rapidement, le joueur est averti des actions à ne pas tenter contre un adversaire plus fort que lui. Car c'est vrai, il faut le reconnaître, le logiciel joue bien.

La présentation du logiciel est assez classique avec un visuel de l'échiquier en 2D ou en 3D.
En mode 2D, vous pouvez dimensionner les différentes fenêtres. Toujours dans ce même mode, l'écran affiche un second tableau de jeu qui propose, de façon graphique, les coups à venir. En haut, le visage de Kasparov réagit à la moindre action de votre part.
Le contexte sonore du logiciel est particulièrement soigné. Tous les grands standards de cartes sont exploités, et pas seulement des compatibilités Adlib ou Sound Blaster.
Le reste du programme est assez classique avec ses bibliothèques de coups, ses options de conseils et de retour en arrière et des enregistrements des plus grands matchs joués par Garry Kasparov. ■ C.R.

L'AVIS DE CHRISTIAN

Garry Kasparov's Gambit n'est pas un logiciel d'échecs de plus. Son caractère pédagogique et sa grande jouabilité le placent en bonne position sur l'échiquier pour damer le pion à ses rivaux. Et puis, il faut l'avouer, se faire battre par un adversaire répondant au nom de Kasparov présente plus de panache que de se faire bouter par le fou du roi.

APPRENDS EN T'AMUSANT AVEC MARIO

MARIO A DISPARU
MARIO A L'ECOLE
MARIO APPREND A COMPTER
MARIO ET LA MACHINE A REMONTER LE TEMPS

4 aventures palpitantes et inédites,
pour apprendre en s'amusant avec Mario et Luidgi
la géographie, l'histoire!..

DISPONIBLE SUR PC

Distribué par

loridim
DISTRIBUTION
INTERACTIV' MULTIMEDIA

MINDSCAPE
INTERNATIONAL

GOAL
Le but est atteint

Dino Dini et Virgin rééditent sur PC l'exploit accompli sur Amiga il y a quelques mois, avec un jeu de foot fabuleux.

JEU DE FOOT

Virgin

TECHNIQUE

M : 286 à 16 Mhz, VGA ou EGA couleur D : 1 HD HD : 1Mo
C.S. : toutes
Ext : clavier, joysticks
Texte : français à l'écran et dans la doc.

GRAPHISME	10
SON	15
ANIMATION	13
DUREE DE VIE	18

Disponible octobre 93. 300 F environ.

INTERET

87%

LES ALTERNATIVES

Le produit que l'on aurait du appeler Kick Off 3 offre aux fans de football sur PC des heures d'amusement et de challenge. Vous allez en effet retrouver toutes les equipes internationales de la saison, avec les veritables joueurs et leurs compétences (vitesse, agressivité...). Au fur et à mesure d'un championnat, ou à moindre échelle, d'un match, vous devrez non seulement vous défouler comme un beau diable sur votre clavier ou mieux, votre joystick, mais aussi gérer la fatigue et les blessures de vos hommes. Vous pourrez effectuer des remplacements durant le match, changer la tactique de jeu pour donner à votre équipe une attitude plus offensive ou au contraire plus défensive...

Bref, tout est possible et vous allez rapidement le découvrir. Les "tiffozis" les plus acharnés pourront se lancer dans des compétitions de longue durée, sauvegarder l'état d'un championnat à n'importe quel moment, garder sur disquette les plus belles actions et les revoir à volonté grâce à un système de magnétoscope (ralenti, accelere...).

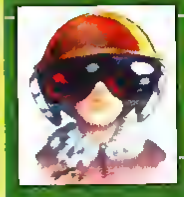
Le plus interessant reste bien sûr la jouabilité et les possibilités des coups. Vous pourrez en effet donner des coups de têtes, tackler, bousculer un joueur, faire des bicyclettes et donner divers effets à vos ballons.

Tout ceci se retrouvera dans les actions de jeu, avec les coups francs, les touches, les corners, mais aussi une variete de buts quasi illimitée : poteau rentrant, tackler glisser, tête au deuxième poteau, reprise... Le football comme à la tele sur votre PC, c'est Goal et c'est maintenant. ■ D.L.

A tout moment, profitant d'une sortie de jeu, vous pourrez changer de tactique ou remplacer un de vos joueurs, trop lent ou fatigué, suite à des agressions répetées à son encontre.

La fenêtre de jeu n'est pas en plein écran et il faut reconnaître que le radar sur la gauche de l'écran est beaucoup plus lisible que lorsqu'il etait intégré au terrain, comme sur la version Amiga !

L'AVIS DE DIDIER



Mis à part Sensible Soccer, les jeux de foot sur PC étaient inexistants. Goal répare cet oubli avec brio, même s'il vous faudra absolument un joystick (ou deux), et pas trop "mou", pour apprécier le jeu à sa juste valeur. Même sur un 286, le jeu reste agréable, la fenêtre de jeu et les sprites n'étant pas énormes, il faut bien le dire ! L'achat d'un dédoubleur de joystick (environ 100 francs) va rapidement s'avérer nécessaire, si vous voulez exploser vos copains.

GRAND CONCOURS MARIO

Jouez et gagnez 1 LECTEUR CD ROM + de nombreux autres lots.

fnac

GENERATION 4

1er prix : 1 lecteur CD ROM + 1 abonnement de 6 mois à Génération 4
2e prix : 4 CD ROM PC + 2 logiciels PC + 1 abonnement de 6 mois à Génération 4.
3e prix : 2 CD ROM PC + 2 logiciels PC + 1 abonnement de 6 mois à Génération 4.
4e prix : 4 logiciels PC + 1 abonnement de 6 mois à Génération 4.
5e prix : 2 logiciels PC + 1 abonnement de 6 mois à Génération 4.
du 6e au 10e prix : 1 logiciel PC + 1 abonnement de 6 mois à Génération 4.
du 11e au 20e prix : 1 Tee-shirt MARIO.

Publié par

BULLETIN DE PARTICIPATION

1. Comment s'appelle le frère de MARIO ?
2. Comment s'appellent les personnages représentés par des tortues ?
3. De quelle couleur est la combinaison de LUIGI ?
4. Qui est l'ennemi juré de MARIO ?

Nom :
Prénom :
Adresse :

Bulletin à retourner à " Mindscape International, 1 rue Victor Hugo 35000 RENNES "

EXTRAIT DU REGLEMENT

art 1. Mindscape, la Fnac et le magazine Génération 4, organisent un grand jeu concours du 10 Octobre 1993 au 31 Ma
1994 à minuit le cachet de la poste faisant foi

art 2. Ce concours est gratuit et ne comporte aucune obligation d'achat. Il est ouvert à toute personne à l'exception des membre
et personnels des sociétés organisatrices ou participantes

art 3. La participation au concours implique l'envoi d'un bulletin de participation. Des bulletins de participation originaux se
disponibles dans toutes les boîtes de MARIO A DISPARU version PC, MARIO ET LA MACHINE A REMONTER LE TEMPS versi
PC, MARIO A L'ECOLE version PC, MARIO APPREND A COMPTER version PC en vente dans les Fnac. Un bulletin
participation figurera également dans le numéro 60 de Generation 4 daté Novembre 1993. Enfin les réponses peuvent êt
envoyées sur simple carte postale à Mindscape International 1 rue Victor Hugo 35000 RENNES

art 3 bis. Les bulletins incomplets ou raturés ne seront pas pris en compte

art 4. Une seule participation par personne sera acceptée

art 5. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bulletins comportant les bonnes réponses aux questions. Ce tirage aura lie
devant Huissiers de justice le Mercredi 6 Avril 1994 à 14 heures à la SC LE CAM et JAGU, huissiers de justice 10 rue
Toulouse 35000 RENNES

art 6. Les lots seront expédiés individuellement à chaque gagnant par colis postal au plus tard le 30 Avril 1994 à l'adresse qu
aura indiqué sur son bulletin de participation

art 7. Les sociétés organisatrices et participantes se réservent le droit de proroger, d'annuler ou de modifier le concours, ainsi q
les dates mentionnées si les circonstances l'exigent. Leur responsabilité ne saurait être engagée de ce fait il ne sera répondu
aucune demande téléphonique ou écrite relative aux modalités de ce concours.

La simple participation au concours implique de la part du candidat l'acceptation du règlement dans sa totalité.

Ce règlement est déposé à la SCP LE CAM et JAGU Huissiers de justice 10 rue de Toulouse 35000 RENNES et peut y êt
consulté.

DOGFIGHT

DUEL AU SOLEIL

Une vie de chien volant...

Malgré une nette domination du PC dans le domaine de la simulation, l'Amiga et le ST ne capitulent pas.

SIMULATEUR DE VOL

MICROPROSE

TECHNIQUE

M : Tous les Amiga 1 Mo
D : 3
Ext : Clavier, joystick 1 joueur
Texte : français à l'écran
Doc. en anglais

TECHNIQUE

M : Tous les ST/STE
D : 2
Ext : Clavier, joystick, 1 joueur
Texte : français à l'écran
Doc. en anglais

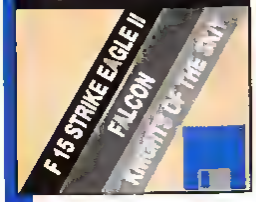
	AM	ST
G :	14	14
S :	13	12
A :	14	24
VIE :	15	15

Disponible octobre 93. 350 F environ.

INTERET

76%

LES ALTERNATIVES



Contrairement a tous les simulateurs habituels, Dogfight est beaucoup plus axe combat, voire arcade. Le menu principal vous propose trois modes. Le mode What If permet des combats aériens totalement anachroniques : F16 contre Spitfire, F4 contre Messerschmitt, etc .. Vous aurez le choix entre 12 avions différents.

Le mode Duel offre des combats d'avions de même époque pour un duel digne des Von Richtoffen, Himmelman, Guynemer. Six guerres sont disponibles : la première guerre mondiale, la deuxième, la Corée, le Vietnam, les Malouines et la Syrie.

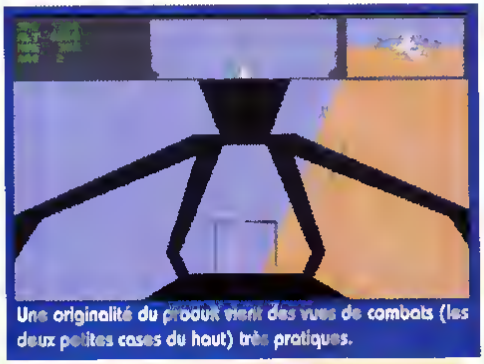
Dans le mode Missions, vous entrerez dans la peau d'un pilote d'une de ces trois guerres. La victoire est à la portée de votre manche.

Le pilotage beaucoup plus simple que dans les autres simulateurs de Microprose favorise la prise en-main pour les novices. Toutes les options sont disponibles comme les différentes vues ou encore les niveaux de détail pour bénéficier d'une plus grande rapidité d'animation.

Techniquement, la version ST fait honneur à la machine. Les graphismes intermédiaires sont plutôt jolis. Le jeu en lui-même est en 3D mais avec peu de détails. Il est évident qu'un ST ne peut pas faire beaucoup plus.

La version Amiga est quasiment identique. Seule différence : des images fixes plus clean avec une palette de 32 couleurs au lieu de 16 sur ST. Que ce soit l'une ou l'autre, l'animation est passable. Sur Le 1200 ça s'améliore franchement. Les commandes répondent bizarrement avec un petit temps de retard mais après quelques parties on s'y fait. ■ M.H

Vous avez accès au poste de mitrailleur sur certains appareils, le pilotage étant géré automatiquement par l'ordinateur.



Une originalité du produit vient des vues de combats (les deux petites cases du haut) très pratiques.

Malgré un tableau de bord très chargé, vous pourrez jouer à ce simulateur uniquement en mode arcade.

L'AVIS DE MICHEL

J'avais déjà joué à la version PC et il est bien évident que sur Amiga et ST, l'animation ne peut soutenir la comparaison. Malgré cette lacune, on retrouve le plaisir de combattre surtout quand l'adversaire n'a aucune chance de s'en sortir. En attendant F117 Nighthawk toujours de Microprose Dogfight réjouira les adeptes des hastons dans les nuages. Pour une fois qu'on a un bon simulateur de combat sur ST et Amiga, ne boudons pas notre plaisir...

50 ANS DE CONFLIT A L'ECHELLE PLANETAIRE

Campaign II annonce l'arrivée d'une nouvelle génération de simulations de guerre

Campaign II annonce l'arrivée d'une nouvelle génération de simulations de guerre, avec une interface révolutionnaire et des graphismes 3D de toute beauté.

Campaign II bénéficie d'une stratégie toute nouvelle. Les connaissances de nos consultants militaires, tel que Wilf Owen, ont donné à ce jeu un aspect et une atmosphère beaucoup plus réalistes. Nous avons tenu compte de tous les détails concernant l'organisation et la direction d'une armée. Vous pouvez, à présent, choisir votre camp ainsi que votre rang dans la hiérarchie du commandement. Le jeu comprend plus de 130 modèles d'armées, représentant 56 nations différentes et toutes les événements des 50 dernières années. Vous pouvez donc revivre les conflits tels que ceux de la Corée, du Vietnam ou du Golfe.

L'action se déroule sous forme de graphismes en 3D rapides si vous choisissez d'entrer dans le champ de bataille dans l'un des 152 types de véhicules [illegible]

- Campaign II crée avec la simulation de guerre la plus complète. Grâce à sa stratégie nouvelle et améliorée, à tous les niveaux de la hiérarchie du commandement, cette simulation se rapproche beaucoup de la réalité militaire.
- Lancez des attaques de nuit ou en hiver avec vos hélicoptères.
- Déployez l'infanterie animée dans un champ de bataille meurtrier, représenté par un environnement en 3D amélioré.
- Toute une gamme d'armes modernes: missiles téléguidés, roquettes, missiles à tête chercheuse, télémètres laser, stabilisateurs de canons et vision nocturne.

CAMPAIGN ETAIT UN GRAND JEU — CAMPAIGN ETAIT UN BON JEU
CAMPAIGN II EST ENCORE PLUS GRAND, MEILLEUR ET
TOUT SIMPLEMENT, LA SIMULATION MILITAIRE DE L'ANNEE!

Empire Software The Spires 677 High Road North Finchley, London N12 0DA. Telephone 081 343 3141
Empire Software is a registered trademark of Entertainment International (UK) Ltd.
© 1993 Empire Software — Jonathan Griffiths

empire SOFTWARE

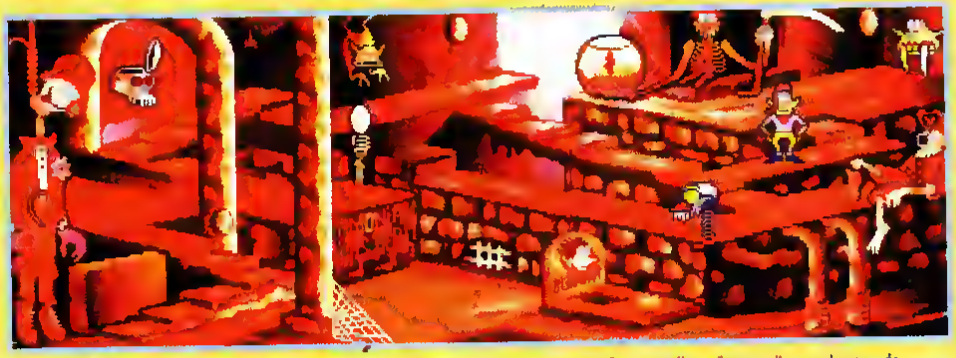
GOBLINS 3
Rire à gogob

Un retour dans le monde du rire pour le dernier volet en date de la saga des Goblins de Coktel Vision.

? KEZAKO

GOBLIN : peuplade ridicule, n'ayant aucun sens des responsabilité et ne pensant qu'à rigoler
BLOUNT : Goblin pensant pouvoir faire un bon journaliste
JOURNALISTE : personne dont le metier consiste à faire de l'argent avec le malheur des autres. Couramment rencontré dans un lieu appelé redaction. Tendance excessive à crier lorsqu'il ne le faut pas, ne possede aucune morale, consomme beaucoup de coca à défaut d'alcool (interdit sur le lieu du travail). Ne pas confondre avec le pigiste qui n'est qu'un apprenti. Naturellement toute ressemblance avec des personnes existantes ne serait qu'un malheureux hasard.
CHEF : personnalité adulée par tous les journalistes et ayant toujours raison. Toute tentative de léche-botte est à exclure vis à vis de la phrase précédente

Du nouveau chez les Goblins (à ne pas confondre avec les Gremlins, bestioles monstrueuses et aux antipodes des Goblins) de Coktel Vision, un des jeux les plus délirants et loufoques du milieu. Blount, le héros, qui n'est autre que le fils du roi Angoulafre, traumatisé par sa folie dans Goblins 1 et par son enlèvement dans le 2, décide de se consacrer à un métier sain, le journalisme (ne riez pas s'il vous plaît). Il renifle un scoop dans une affaire qui oppose deux royautés depuis des millénaires. Le peuple de la reine Xina et celui du roi Bodd envoient tous les ans des héros dans un labyrinthe, persuadés que celui qui saura en sortir assurera à son peuple un bonheur éternel. Naturellement il n'y a pas de résultat pour l'instant. Hors le gardien du labyrinthe vient de mourir et sa fille ainsi que la clef pour accéder à l'épreuve ont disparues. Blount décide de faire une interview des deux souverains pensant par là s'attirer une gloire éternelle et peut être le fameux prix goblizer.



On ne se débarasse pas aussi facilement d'un reporter goblin en manque de scoop. La mort elle-même ne l'empeche pas de continuer sa terrible tâche. Après tout une interview de la grande faucheuse, ça peut faire vendre !

Angoissé, Blount se renseigne sur le devenir de son aimée à travers une boule de cristal. A priori elle s'amuse à détruire morceau par morceau la tour dans laquelle s'est refugié Fourbalus. Une jeune femme énergique qui rendra certainement heureux Blount.

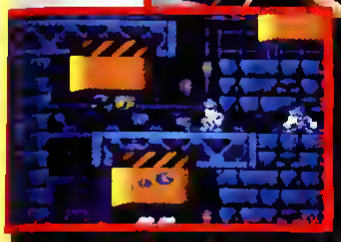
AMIGA 500/600/1200...

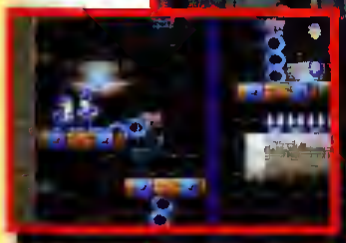
PC & COMPATIBLES

THE BLUES BROTHERS

Jukebox Adventure

LOGICIEL GARANTIE A VIE EDITEUR TITUS





2 Joueurs SUPER Action!

ACTION, ROCK'N'ROLL ET SUPER FUN... UN COCKTAIL EXPLOSIF...

- 2 joueurs simultanés
- 34 niveaux
- Remix des musiques originales des Blues Brothers
- 256 couleurs (PC) / 32 couleurs (Amiga)
- Animation "Console" en 50 images secondes (Amiga)

TITUS

"The Blues Brothers" est une marque déposée de Universal Video Inc. et/ou NBC Inc. © 1993 Titus Titus et le logo Titus sont des marques déposées de Titus

"THE BLUES BROTHERS" EXISTE AUSSI SUR SUPER NINTENDO & GAME BOY

2e ter, avenue de Versailles

L'antre d'un sorcier est un lieu où il faut s'aventurer très prudemment. Blount n'écoutant que son courage et grâce à un petit tour de magie, décide d'envoyer ses mains à sa place. La gauche lit (pas mal pour un gob), la droite agit.

L'histoire commence mal pour notre gob. Ayant emprunté un navire volant pour se rendre sur place, voila que des pierres se mettent à tomber du ciel et que les rats quittent le navire. L'équipage aussi d'ailleurs ! Réussissant à regagner la terre ferme (suffisamment ferme pour faire un jolie trou lors de l'atterrissage), il retrouve, ô joie, la fille du gardien. Celle-ci répond au

Presque un dessin animé interactif

doux nom de Wynnona, et notre héros en tombe fou amoureux. Malheureusement le sort s'acharne et Blount est tué par un loup. Réussissant à ressusciter, il ne lui reste plus qu'à retrouver Wynnona (le reportage on s'en fout, et puis c'est pas un métier sérieux). Au passage il hérite d'une maladie s'appelant lycanthropie qui a pour symptôme de le transformer en loup lorsque la lune brille.

Maintenant que vous connaissez l'histoire, abordons l'art et la manière de se comporter en bon gob. Le monde de Goblins est composé de tableaux formés de deux ou trois écrans. Dans chaque tableau il faut accomplir certaines actions afin de passer au monde suivant. Les éléments pour résoudre les énigmes peuvent se trouver dans n'importe quel tableau du monde en question. L'écran est partagé en quatre zones, le tableau de bord, l'écran central où se déroule l'action, la fenêtre des dialogues, et la ligne de commande. Dans l'écran central vous ferez agir votre gob avec le curseur de la souris. Dans chaque tableau des zones actives réagissent à la souris en affichant le nom de l'objet pointé ce qui veut dire que vous pouvez agir dessus. Si vous cliquez sur une zone active, le goblin se déplace et effectue une action à cet endroit. Si vous cliquez sur un objet, le Gob le ramassera si c'est possible. Enfin Blount dispose d'un inventaire où il range ce qu'il ramasse pour s'en resservir plus tard. Dans ce cas une phrase apparaît dans la ligne de commande du genre : "utiliser parapluie sur". L'interface est très intuitive et vous découvrirez de petits trucs en jouant.

Ah ! L'amour toujours l'amour ! Même les goblins ne sont pas à l'abri de cette curieuse maladie. Par contre la façon dont ils témoignent leur passion est un tantinet étrange.

Tout le monde ne s'appelle pas De Vinci, Blount comprend mais un peu tard qu'un parapluie ne constitue pas le parachute idéal.

Un gob seul ne peut rien faire même s'il possède un courage fabuleux. Blount rencontrera en cours d'aventure d'autres personnages que vous pourrez diriger comme lui. Chump le perok, Fulbert le boa-boa et Ooya le magicos joueront le rôle d'aide reporter (ils ne sont pas payés par Goblins News pour autant). Lorsque l'un d'eux accompagne notre gob-trotter,

MCCR boutique

25, rue Jean Leclaire - PARIS 17ème - Porte de Saint Ouen
Tél. : (1) 42 63 10 60+ - Fax : (1) 42 63 14 80
Ouvert du Lundi au samedi de 13 heures à 19 heures

AMIGA CD 32 2.470 F TTC

• 256 000 couleurs sur une palette de 16 millions • Lecteur CD-ROM double vitesse integre
• Sortie UHF/PAL • Sortie Péritel • Livre avec 2 jeux (Oscar et Diggers)

Carte VIDEO CD (MPEG) 1.480 F TTC

Jeux Amiga CD-32 parus ou à paraître pour Janvier 1994

Stratégie
Civilisation
Rome AD 92
Sim City
Utopia II

Arcade
Alfred Chicken
Alien Breed II
Body Blows Galactic
Burning Rubber
Defender Crown II
Diggers
Donk
Heimdall
Inferno (Epic II)
Iridium II
James Pond II
James Pond III
Jurassic Park
Legacy of Sorasil
Last Ninja
Lemmings Trilogy
Lionheart
Litil Devil
Lotus Turbo Trilogy
Magic carpet
Mc Donald
Morph
Naughty
Operation Starfish JP3
Oscar
Rick Arcade
Pinball Fantasies
Pinball Illusions
Qwark
Ryder Cup
Sleep Walker
Soccer Kid
Syndicate
The Chaos Engine
Zool
Zool II

Simulation
B17 Flying Fortress
Gunship 2000
Pelican
T F X
Theme Park

Sports
AD sports
England Word Cup
European Champions
F1 Grand Prix
F17
Inter Open Golf
Manchester United
Nick Faldo's Golf
Sensible soccer
Water Super Sports
Word Cup 94

Aventures
Daughter of Serpents
Pack Aventures
Rise of the Robots
Star Syrek 25 th
Anniversary

Compilation
Various Game Pack

Autres
Adventures in Times
Akira
Amiga CD Football
Battle Storm
Biosphere
Bubble and Squeak
Captive II
Composer Quest
D/Generation
Dune
Duno World
E.f Mania
Exile
Fantastic Voyage
Genesis
Global Chaos
Golden Collection
Heroic Age
Insight Technology
Liberation : Captive II
Mortal Kombat
Musicolor
NASA
Nigel Mansel
North Polar Expedition
Prehistorik
Premiet Manager
Project X
Putty II
Return to the Lost World
Reuben
Silbre Team
Shadows of the Wind
Slipheed
Super Frog
Sut N Ninjas
TV Sport Duo

Jeux PC et Compatibles

Divertissement

Billard Americain	285
Eight Ball Deluxe	245
El Fish	250
Tristan	510
Pinball Dreams	245

Action Aventure

Another World	245
Flash Back	250
Inca	290
Jurassic Park	280
Mercenaries	250
Pirate Gold NF	265
Prince of Persia II	245
Privateer NF	310
Priv Speech Pack NF	130
Rebosaq 3	210
Spear of Destiny	265
Spare Hulk	275
Wing Commander Ac	270
Wing Co deluxe + Se Mis1 et 2	115
X Wing	315
X Wing Imp Pursuit	180
XenoBots	240

Arcade

Body Blows	225
Bunny Bricks	200
Dracula	315
Fox Collection	300
Joe et Mac	265
Lotus III	210
Nicky Boom 2	240
One step Beyound	150
Prehistorik 2	225
Ricky Woods	220
Street Fighter II NF	265
Super Chauldron	215
The Dream Team	210
Ye I Joe !	190
Zolf	245

Aventure

Alone in the Dark	345
Ball II	335
Blade of Destiny	295
Curse of enchentia	255
Daughter of Serpents	300
Day of the Tentacle VF	315
Elemam	295
Freddy Pharkas	275
Ind Jones the Fate of Atlantis	335
KGB	270
King Quest VI	305
King al venture	295
Lost in Time T 1	205
Lost in Time T 1	205
Monkey Island II	340
Planete Aventure	275
Planete Aventure II	330
Quest for Glory III	295
Return of the Phantom	280
Rex Nebular	275
Seven Cities of Gold	230
Shadow of the comet	325
Space Quest V VF	270
The dagger of Amon Ra	275
The Legend of Kyrandia	240
Transarctica	210
Veil of Darkness	255
Wean	245
Worlds of Legend	185

Réflexion

Crisepers	290
Gnibliins 2	250
Human Race VF	260
Lemmings + Oh no more	240
Lemmings II - the Tribe	290
Push Over	215
Scout	225
The Incredible Mech	340
The Lost Viking VF	265
WordTris VF	225

Rôles

Amoush at Sorinor	270
Betrayal At Kronitor	295
Eye of the Beholder	250
Ishar 2	270
Lands of Lore	300
Might & Magic IV	270
Might & Magic V	290
The Legacy	275
The Legends of Valour	265
UL 7 Serpent of Isles	265
UL 7 Silver Seed	130
UL 7 La porte noire	315
Ultima Underworld I	295
Ultima Underworld II	310

Simultion

Aces of the Pacific	305
Aces of the Pacific WWII 1946	225
Air Traffic Controller	350
Atac	275
ATP Version 2	495
A I P & FS4 Plane & Adventure	230
ATP & FS4 "Warb rd	290
FS4 "Turbo"	150
FS4 Pegasa	215
B17 Flyingfortress	340
Comanche	315
Com Mis 1	220
Combat classics	220
Dogfight	275
Falcon 3	285
Falcon Mission	160
Falcon MIG 29	155
Falcon 3 + sc	330
Grand Prix F 1	275
Gun ships 2000	275
Human Jum Jet	270
Silent Servies II	270
Strike Comm VF	280
Strike Comm Speach Pack	115
Strike Comm Sp OP1 NF	130
Stunt Island	285
Tornado	365

Sports

Best of the best	235
Front Page Sports Foot	270
International Open Golf	195
Links 386 Pro	280
Links 386 Pro Pinehurst	145
Links 386 Pro Banff Spr	145
Links 386 Pro the Belfry	170
Links 386 Pro Hyatt	145
Links 386 Pro Innisbrook	175
Michael Jordan in Flight	275
NFL Football	275
NHL Hockey	275
Sensible Soccer	220
The Carl Lew s Ch	270
Wayne Gretsky Hockey	275

Stratégie

A Train	280
A Train Cons Set	85
Battle Chess 4000	280
Buzz Aldrin's Race	315
Caesar	295
Chess Maniax	310
Civilization	280
D Day	275
Fields of Glory VF	275
Genesia	295
Global Effect	235
Intelligent Stragy Games	495
Kasparov's Gambit	230
Lunar Command	290
Monopoly	150
Omar Sharif Bridge	215
Populous II	340
Railroad Tycoon deluxe	315
Sim City deluxe	220
Sim Farm NF	220
Sim Life	275
Syndicate VF	285
Task Force 1942	160
The Legend of Regnarok NF	155
The Patrician	330

War Game

Dominium	275
Duns II VF	275
High Command Europe	270
History Line	280
Patr ot	115
Steel Team at F	130
Sec Weapons Luft	285
Sec Weap Luft DO 335	365
Sec Weap Luft HE 162	
Siege	235
Siege Dogs of War	270
The Perfect General NF	195
V for Victory II	280
V for Victory III	145
V for Victory IV	145
War in the Gulf	170
When two Worlds War	145

Compilation

Arcade Hit 5	275
Fantastic Worlds	275
Fun Radio	275
Le Wakdal	220
NPJ4 la compilation	270
The Greatest	275
Universe	240

Pour adultes (Interdit de 18 ans)

Penthouse Hot Number	280
Busty Babes CD ROM	260
Ecstasy Hot Pictures CD ROM	310
Local Girls CD ROM	300
My private Call V2 CD ROM	280
Volcano CD ROM	275
Women of Venus CD-ROM	275

Jeux PC sur CD ROM

386 Compil. CD-ROM	370
Blue Force CD-ROM	240
Day of Tentacle CD-ROM	330
Dune VF CD-ROM	330
Eye of the Beholder II CD-ROM	380
F-15 Strike Eagle III CD-ROM	540
Gobliins VF CD-ROM	385
Indy IV CD-ROM	310
Jutsuma Park CD-ROM	340
King Quest V CD-ROM	385
King Quest VI CD-ROM	390
Learn CD-ROM	435
M1 Tank Platoon CD-ROM	385
Mad Dog McCree CD-ROM	390
Midwinter II Complete CD-ROM	375
Monkey Island CD-ROM	385
Mortal Kast CD-ROM	415
Railroad Tycoon CD-ROM	305
Secret Weapons of the Luft CD-ROM	495
Shuttle VF CD-ROM	380
Spirit of Excalibur CD-ROM	305
The Blues Master CD	485
The Dagger of the Amon Ra	436
The 7 Guest CD-ROM	355
Ultima Underworld 1&2 CD	380
WW2 Pack	480

Jeux Educatifs PC et Compatibles

Maternelle 1	
Maths CP	
Maths CE1	
Maths CE2	
Maths CM1	
Maths CM2	
Maths 6	
Maths 5	
Maths 4	
Maths 3	
Maths 2	
Maths 1	
Decfic Lecture	
Top Lecture	
Français DE1	
Français CE2	215
Français CM1	215
Français CM2	21
Français 6/5	21
Français 4/3	21
Anglais Primaire	
Anglais 6/5	
Anglais 4/3	
Géographie Primaire	
Trésor de la conjugaison	
Découverte Scénario la Maison	
Découverte Scénario le Ferme	215
Pack Primaire	290
Pack 6 (Maths 6 + Anglais 6/5 + Grammaire 6/5)	290
Pack 5 (Maths 5 – Anglais 6/5 + Grammaire 6/5)	290
Pack 4 (Maths 4 + Anglais 4/3 + Français 4/3)	290
Pack 3 (Maths 3 + Anglais 4/3 + Français 4/3)	290
Budget Famille	255
MC F chier	480

Jeux PC sur CD ROM

Logiciels d'Eveil PC sur CD-ROM

Mega Mega Dictionary CD-ROM	340
Playing with Language CD-ROM	340

Culture et Education sur CD-ROM

Computer Quest CD-ROM	495
Crazy Crowties CD-ROM	415
Deep Voyage CD-ROM	290
Guinness CD-ROM	495
Jazz Multimedia History CD-ROM	540
Les Grandes Villes du Monde CD-ROM	525

Multimedia Instrumente CD-ROM	390
Pythagore et les Mathématiques CD-ROM	390
Tangram et Théorème CD-ROM	390
Type Fast CD-ROM	495
World Atlas CD-ROM	690

Arts Graphiques & Multimédia sur CD-ROM

Pixel Clips CD-ROM	305
Quit Kreasalve CD-ROM	1900

Dessins Puzzle PC sur CD-ROM

Shareware Selection CD-ROM	415

Cartes Son Joystick et Lecteur CD-ROM

Accessoires pour jeux

Palonnier Joystick Warrior 5	145
Palonnier Joystick Quickfire	155
Palonnier omni. Intruder 5	225
Palonnier Joystick Flightstick	360
Palonnier Joystick "Virtual Pilot"	580

Multimédia

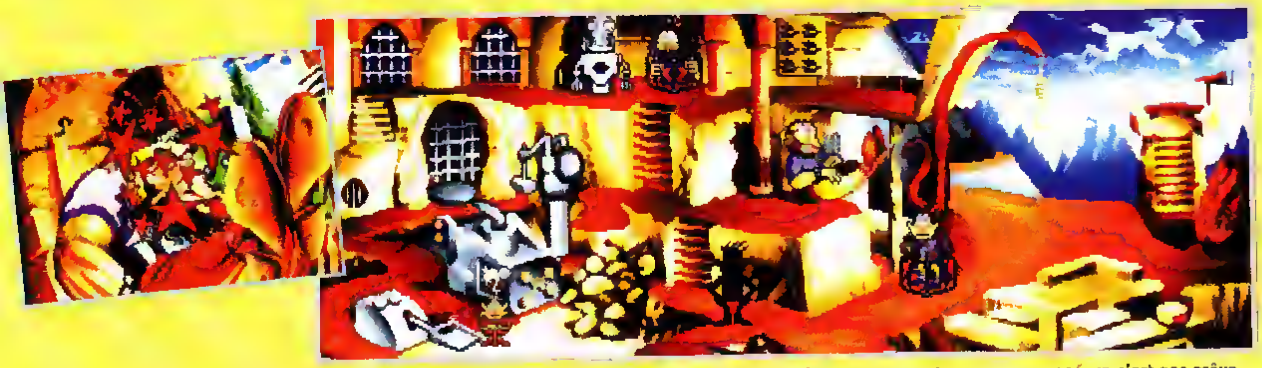
Carte Sound Blaster Pro	1 100
Carte Sound Blaster 16	1 390
Carte SB 16 ASP + Jeu Indy IV	1 895
Carte Baby Boomer avec 2 HP	
(Compatible ADLIB)	305
C Master 16 S av 2 HP (Comp. SB)	695
Lecteur CD-ROM Int.	1 490
+ 7 Guest + Interface	2 400
Carte SB Pro + Lecteur Sup-ROM + CD	2 550
Lecteur CD ROM ext + Kit	2 425

Reglement par chèque mandat postal ou C B (précisez le n de la carte la date de validité et les signatures exigées) Port France 25 F pour toute commande < 1500 F – > 1500 F France de port CEE 40 F pour le 1er jeu - 15 F par jeu supplémentaire.

☐ Je joins un chèque ☐ Je joins un mandat postal ☐ Je paie par C B ☐ Eurochèque (Ajouter 30 FF)
Nom/Prénom
Carte n
Adresse
Date d expiration
CP
et je complète les lignes ci-dessous
Ville
Signature obligatoire

Désignation	Total TTC

Réalisation Press Communication (1) 30 15 05 50 Prix Modifiables sans préavis dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreur typographique



On n'est jamais mieux servi que par soit même ! Notre futé gob-reporter se retrouve emprisonné, ce n'est pas grâve cette race est très tenace. S'il ne peut pas embêter son monde, son ombre le fera à sa place. Logique, non ?

vous pouvez lui faire accomplir le même genre d'action qu'a Blount sauf lui faire ramasser des objets. Ils serviront à faire une action combinée avec le gob principal. Par exemple Chump le perok fait la grimace à un affreux garde gob qui lui tire la langue en reponse pour que Blount la lui attrape. Ou encore en se servant d'une pierre et d'une cuillère, vous fabriquez une catapulte afin de projeter Chump vers un pot de paprika. Ces actions combinées jouent un rôle important dans le jeu et constituent la partie la plus difficile à resoudre.
Mais Goblins n'est pas qu'un jeu de réflexion, il risque aussi de maltraiter vos zygomatiques en raison de crises de fou rire incontrôlables. N'allez pas croire que les enigmes sont logiques, vous n'y seriez pas du tout ! En fait, le createur des gobs a tout fait pour en faire de veritables clowns. Ces personnages ne peuvent pas accomplir une action sans faire des grimaces, gags, et bevues en tout genre. La meilleure méthode pour passer d'un monde a l'autre et d'essayer toutes les possibilites d'actions dans un tableau et de preférence les plus débiles possible.
Lorsque Blount veut delivrer Chump prisonnier dans un pot, il ne trouve rien de mieux que de taper avec un club de golf sur le pot dans un swing digne des plus grands golfeurs.
Quoi que vous fassiez, vous pouvez être sûr que le comportement du personnage s'accompagnera d'une animation loufoque. Même lorsque vous ne faite rien car vos neurones fonctionnent les personnages font des bêtises pour vous faire rire.
De plus Blount possede plusieurs formes, la manipulation de Blount-garou s'avere délicate car il est encore plus bête que d'habitude... si si, c'est possible.
Les graphistes se sont surmenés sur Goblins 3. Chaque personnage possede un nombre d'animations incroyable, et si vous deprimez encore un peu, des animations genre dessins animés apparaissent régulièrement pour vous dérider. Celles-ci servent principalement à faire la jonction entre deux mondes et à vous expliquer le resultat d'une action importante. Exemple, Blount se comportant comme le loup de Tex Avery lorsqu'il aperçoit pour la premiere fois Wynnona. Au final, c'est presque un dessin anime interactif... ■ YR

REFLEXION

Coktel Vision

TECHNIQUE

M : 386 et plus
D : 5 *HD : 8Mo*
C.S. : Soundblaster, Pro Audio Spectrum, MT-32
Ext : souris
Texte : français

GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	18
DUREE DE VIE	16

Disponible octobre 93. Prix non communiqué.

INTERET

89%

LES ALTERNATIVES

L'AVIS DE YANN

Génial, magnifique, fabuleux ! Je retrouve dans Goblins 3 le doux grain de folie des deux premiers avec en prime des scènes cinématiques à faire mourir de rire, même l'ambiance musicale est loufoque. La difficulté est toujours assez importante mais celo vient du comportement étronge des gobs. L'idée de donner plusieurs formes à Blount complique sympathiquement le jeu. Un seul regret, les scènes cinématiques sont plus fréquentes au début qu'à la fin, mais on ne peut pas tout avoir. Goblins 3 est un excellent remède contre les crises de morosité.

GRAND CONCOURS CREATIVE LABS

JOUEZ ET GAGNEZ...

PREMIER PRIX : un vrai multimédia Sound Blaster CD Discovery 8X (carte SB Pro, lecteur CD-Rom double vitesse multi-session compatible CD Photo, haut-parleurs stéréo et 5 titres CD).

DEUXIEME PRIX : une carte audio Sound Blaster 16 Basic (carte sonore 16 bits stéréo avec logiciels DOS et Windows).

Du TROISIEME au SIXIEME PRIX : une carte audio Sound Blaster Pro Deluxe Edition avec interface CD-Rom Mitsumi.

SEPTIEME et HUITIEME PRIX : une carte audio Sound Blaster Vibra 16 Value (carte sonore 16 bits stéréo).

De novembre à janvier, Creative Labs et Génération 4 vous font gagner chaque mois 1 lecteur de CD-Rom et 8 cartes sonores pour votre PC !

LES QUESTIONS DU MOIS DE NOVEMBRE

1) Quel est le nom du package CD comprenant une carte Sound Blaster Pro, un lecteur de CD-ROM double vitesse multi-session, une paire de haut-parleurs et des titres CD ?

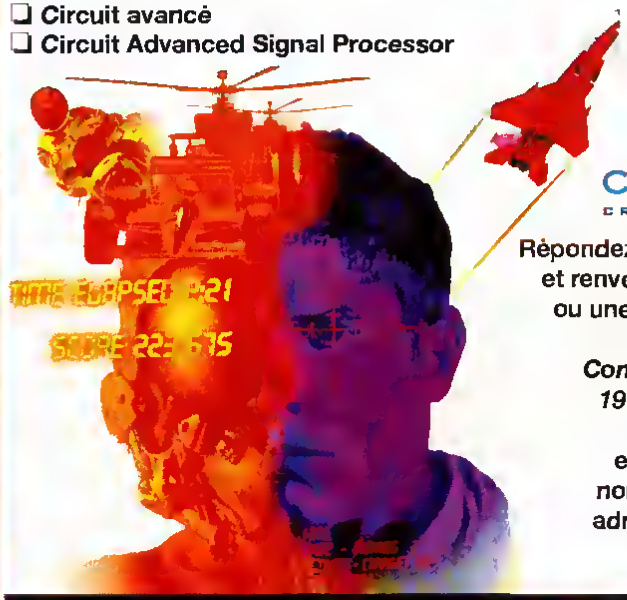
❑ Sound Blaster Ariane
❑ Sound Blaster Discovery
❑ Sound Blaster Apollo

2) Quel est le nom de la carte audio 8 bits stéréo de Creative ?

❑ Sound Blaster Pro
❑ Sound Blaster Medium
❑ Sound Blaster Expert

3) Quel est le nom du processeur optionnel des cartes Sound Blaster 16 ?

❑ Circuit évolué
❑ Circuit avancé
❑ Circuit Advanced Signal Processor



CREATIVE
CREATIVE LABS

Répondez aux questions et renvoyez cette page ou une photocopie à : *Génération 4, Concours Creative, 19 rue H. Moreau, 75018 Paris* en indiquant vos noms, prénoms et adresse complète.

LE MOIS PROCHAIN, UNE NOUVELLE CHANCE DE GAGNER !

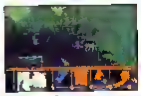
JEUX EN FÊTE !!!*

* Dans la limite des stocks disponibles

LORD OF THE RING 1

129 F

ElectronicArts



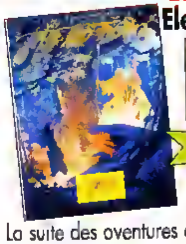
Réf. : PC 47

PC 5"1/4 uniquement

Un jeu de rôle qui vous fera redécouvrir le chef-d'œuvre de J.R.R. Tolkien !

LORD OF THE RING 2

ElectronicArts



129 F

Réf. : PC 48

La suite des aventures de Frodon, de Gandolf et des autres membres de la Compagnie de l'Anneau !

LA COMPIL VOL. 2

189 F

Infogrames

5 supers jeux

Réf. : ST 35
AM 35

Mystical – The Light Corridor – Crazy Cars – Pinball Magic – Shuffle Puck Cafe

LA COMPIL VOL.3

Infogromes

189 F

5 supers jeux

Réf. : AM 4

Turbo Out Run - F16 Combat Pilot - Italie 1990 - Double Dragon - Welltris

KNIGHT OF THE SKY

129 F

Microprose

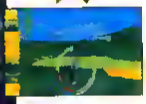
Réf. : AM 05

Retrouvez l'ambiance des combats du début du siècle, dans cette simulation de vieux biplans !

GOLF

Microprose

129 F



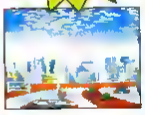
Réf. : AM 06
ST 06

L'un des meilleurs golf disponibles, avec une visualisation en 3D comme seule Microprose sait le faire

CHASE HQ II

Ocean

129 F



Réf. : AM 04

Poursuivez des bandits sur les routes des Etats-Unis. Quand la course automobile devient aussi une baston!

DARKMAN

Ocean

129 F

Réf. : ST 0

Revivez les aventures de Darkma le héros du film de Sam Raimi 0 jeu en plusieurs tableaux différent

ELF

Ocean

129 F

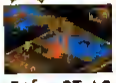
Réf. : ST 09

Un super jeu de plates-formes digne des consoles. Jouable, superbe et très bien fait, une référence dans le genre.

POPULOUS II

Electronic Arts

129 F



Réf. : ST 68
Populaus II+
AM 58

La suite du célébrissime Populous. Utilisez vos pouvoirs divins pour développer votre monde. Sur Amiga, un data disk est fourni!

MEGALOMANIA

Ubi Soft

129 F

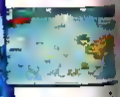
Réf. : AM 52
ST 52

Une simulation économique complètement délirante. De quoi se sentir devenir un vrai Rockfeller... Amusant à souhait !

SMASH TV

Ocean

129 F



Réf. : ST 1

Le jeu d'arcade de l'année 91. Au milie d'une arène, tuez les hordes d'ennemis devant les caméras de télévision

COVERT ACTION

Microprose

129 F

Réf. : AM 13
PC 13

Encore un super jeu d'aventure/actian signé Micraprose.

SUPER TETRIS

Microprose

129 F

Réf. : AM 14
PC 14

Vous avez épuisé les joies de Tétris? Alors passez à cette nouvelle version pleine d'améliorations : nouveaux graphismes, mode 2 joueurs ...

BATTLECHESS II

Electronic Arts

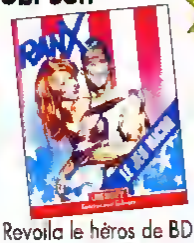
129 F

Réf. : AM 56

Jeu d'Echecs chinois qui renouvelle ce classique. Nombreuses options: niveaux de jeu, horloge, conseils au joueur ...

RANX

Ubi Soft



129 F

Réf. : AM 7
ST 7
PC 7

Revoila le héros de BD dans un je d'aventure/action des plus décapant.

CRISIS IN THE KREMLIN

129 F

Spectrum Holobyte

Prenez les cammandes du Kremlin et essayez de mieux faire que Garby !

Réf : PC29

ELITE PLUS

129 F

Microprose

Elite était LA référence en matière de simulation spatiale. Elite Plus est encore mieux. Un classique !

Réf. : PC30

Tom & the Ghosts

89 F

Ubi Soft

Un bon petit jeu où les fantômes ne vous laisseront aucun répit ! A vous de savoir être le plus fort

Réf. : ST 55

HYPERSPEED

129 F

Microprose

Hyperspeed vous permet d'embarquer pour un long voyage spatial qui vous fera découvrir de nouvelles civilisations

Réf. : PC32

BATTLE STORM

89 F

Titus

Un shoot'em'up pas comme les autres, où vous devez parcourir les planètes pour éliminer les ennemis De l'action non stop !

Réf : AM15, PC15

CRAZY CAR II

89 F

Titus

Parcourez les Etats-Unis en évitant de vous faire arrêter par la police Une course de voiture où il faut aussi réfléchir un minimum

Réf. : AM16, ST16, PC16

FIRE & FORGET

89 F

Titus

Entre la course automobile et le shoot'em'up, Fire & Forget vous permet de jouer à deux à la fois : un en avion, l'autre en tank !

Réf. : AM17, ST17, PC17

FIRE & FORGET II

89 F

Titus

Suite du fameux Fire & Forget, ce jeu vous permet de diriger une voiture qui s'envole Un shoot'em'up somptueux

Réf. : AM18, ST18, PC18

HOT RUBBER

89 F

Titus

Hot Rubber est une course de moto qui vous permettra d'exercer vos talents de pilotes sur de nombreux circuits

Réf : AM19, ST19

KNIGHT FORCE

89 F

Titus

Dans Knight Force, vous incarnez un chevalier sans peur qui devra affronter de terribles ennemis, dont un dragon redoutable

Réf. : AM20, ST20

OFF SHORE WARRIOR

89 F

Titus

Dans votre Off-Shore, ne vous perdez pas en route et lancez vos missiles sur les concurrents meilleurs que vous

Réf. : AM21, ST21

PREHISTORIK

89 F

Titus

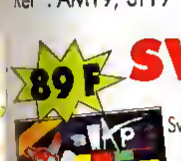
Vous êtes un homme préhistorique, et vous allez devoir secourir votre belle, mais la route est longue et les ennemis voraces Drôle et prenant !

Réf. : AM22, ST22, PC22

SWAP

89 F

Titus



Swap ! Swap ! Font les pièces qui se retournent lorsque vous cliquez dessus Plus prenant que Tetris, moins long que Guerre et Paix

Réf. : ST23

PICK'N'PILE

Ubi Soft

89 F

Un jeu de réflexion dans le style de Columns II vous faut vite, très vite, empiler les pièces qui tombent Prenant!

Réf. : ST 53

WILD STREETS

89 F

Titus

Vous débarquez dans les rues de New York envahies par les bandits Aidé de votre panthère, vous allez devoir nettoyer les rues

Réf. : AM25, ST25, PC25

Back to the Golden Age

89 F

Ubi Soft

Un jeu d'aventure action où vous promènerez de donjons en châteaux, pour une aventure fabuleuse!

Réf. : ST 51

BON DE COMMANDE (A remplir en capitales)

Jeu à 129 F/189F

Réf : ____ Réf : ____

Réf. : ____ Réf : ____

Réf : ____ Réf : ____

Réf. : ____ Réf : ____

Réf. : ____ Réf : ____

Réf. : ____ Réf : ____

Réf : ____ Réf : ____

Réf : ____ Réf : ____

Jeux à 89 F

Réf : ____ Réf : ____

Réf : ____ Réf : ____

Réf : ____ Réf : ____

Réf : ____ Réf : ____

Réf : ____ Réf : ____

Réf : ____ Réf : ____

Réf : ____ Réf : ____

Réf : ____ Réf : ____

Pour les PC : ☐ 3"1/2, ☐ 5"1/4

A retourner à DISKIMAGE
210 rue du Faubourg Saint-Martin – 75010 PARIS

NOM : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ Ville : _____

Pays : _____

Jeux à 129 F :
Je paie X F = F + port F = Total F TTC

Jeux à 89 F :
Je paie X F = F + port F = Total F TTC

☐ Chèque Bancaire ou ☐ Mandat Lettre à l'ordre de DISKIMAGE

Référence de remplacement en cas de rupture de stock N'indiquez aucune référence si vous souhaitez être remboursé

Réf : ____ Réf : ____

GEN4 60

CONDITIONS JEUX A 89 F SEULEMENT :

5 jeux (à 89 frs) au choix : 400 Frs port compris. Au delà de 5 jeux (à 89 frs) : 80 Frs le jeu, port compris.

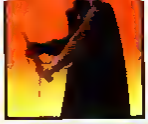
CONDITIONS JEUX A 129 F SEULEMENT :

5 jeux (a 129F) au choix : 550 Frs port compris Au delà de 5 jeux : 100 Frs le jeu, port compris

PARTICIPATION AUX FRAIS D'ENVOI:

Ajouter 15 Frs de port pour 1 jeu, 20 Frs de port pour 2 jeux Port gratuit à partir de 3 jeux

Magouillez pour gagner de l'argent !



THE PATRICIAN
Pour une poignée de Pfennig

GESTION/ECONOMIE

Ascon

TECHNIQUE

M : tous les Amiga
D : 3 HD : -
Ext : clavier, souris
Texte : français

M : 286 et plus
D : 2 HD : 4 Mo
C.S. : toutes
Ext : clavier, souris
Texte : français

M : tous les Atari
D : 3 HD : -
Ext : clavier, souris
Texte : français

	AM	PC	ST
G :	14	15	14
S :	13	11	11
A :	-	-	-
D :	15	15	15

Disponible novembre 93. Moins de 350F.

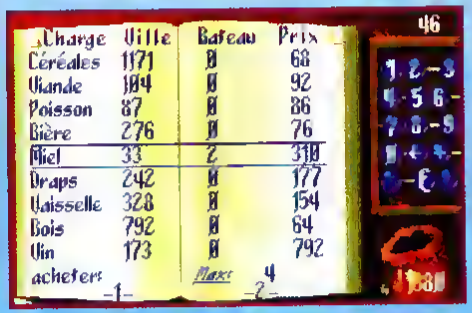
INTERET

AM	PC	ST
77%	78%	75%

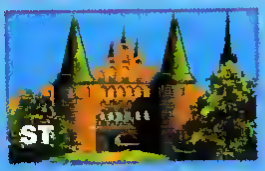
Venu tout droit d'Allemagne où il a fait un carton, The Patrician vous plonge dans le monde du commerce du XVème siècle.

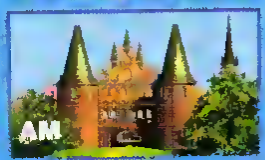
T'as fou ! 200 Pfennigs pour un lot de couvertures en laine toutes mitées, mais tu veux ma mort, tu veux affamer mes enfants, les réduire à la misère ! 120 et on fait affaire.

Et oui ! The Patrician d'Ascon est un jeu de gestion économique. Vous allez incarner un marchand pendant le XVème siècle. A cette époque l'Allemagne et les Pays-Bas avaient formé une alliance économique appelée la Hanse. Cette organisation a géré tout le commerce du nord de l'Europe pendant deux siècles. Votre but en tant que petit marchant debutant consiste à devenir le maire de votre ville et de sieger au sénat de la Hanse. Pour ceci, votre portefeuille et votre reputation seront les seuls critères d'eligibilite. Vous commencez avec une petite chaloupe et sans un kopeck. La première chose à faire et d'emprunter de l'argent. Deux moyens pour cela : vous adresser soit à un artisan soit à un



Votre livre de compte, sur lequel vous pourrez choisir les denrees à acheter. D'une destination à une autre, vous devrez étudier les variations de prix pour commercer intelligemment !





Les versions ST et Amiga sont graphiquement quasiment identiques. Seule la musique diffère, nettement plus agréable sur Amiga. En fait, les écrans statiques sont plutôt jolis, mais cela ne suffit pas à rendre le produit attrayant !

riche propriétaire. Les taux sont élevés mais vous avez un an pour rembourser. Avec l'argent vous allez pouvoir acheter des marchandises pour les revendre dans un autre port. Seule l'expérience vous apprendra quelles sont les endroits où vous pourrez revendre à bon prix. Tout serait tres simple si les mers n'etaient infestées de pirates. Vous devez donc armer vos navires ou les faire voyager en groupe (ce qui par ailleurs est un autre moyen de faire fructifier votre argent en organisant vos propres convois).

Si vous devenez suffisamment riche, vous pourrez alors prêter de l'argent à un taux confortable (et on ne hurle pas à l'escroquerie !) et faire construire des entrepôts vous permettant de stocker de la marchandise pour ne pas la laisser à vos concurrents. Et pour augmenter encore plus vos finances, jouez à fond les lois du capitalisme en vous lançant dans la manufacture de produits (on est jamais mieux servi que par soi-même). The Patrician peut se jouer à quatre et surtout, il est entièrement traduit en français.

Y.R.

L'AVIS DE YANN

The Patrician est très complet mais parfois trop compliqué. Certaines retombées économiques sont mal expliquées dans la documentation. Malgré ces petits détails, on prend un certain plaisir à devenir un marchand et à magouiller pour gagner le plus d'argent possible. A plusieurs joueurs cela devient passionnant d'essayer non seulement de devenir le meilleur mais aussi d'empêcher les copains de gagner (embaucher des pirates représente un bon moyen de torpiller les autres).

AVANT DE CASSER VOTRE TIRELIRE POUR UN JEU ...

DISTRIBUE PAR

INNELEC

CONSULTEZ LE CATALOGUE EDOS !

EDOS : C'est la duplication *devant vous*
du logiciel *de votre choix*
avec une *qualité optimum*
Le système EDOS est agrée par les plus grands éditeurs

250 jeux à des PRIX ULTRA LEGERS
disponibles sur tous les formats
et sur toutes les machines...

ALORS POURQUOI REPARTIR AVEC UN JEU
QUAND POUR LE MÊME PRIX
VOUS POUVEZ VOUS EN OFFRIR 5 OU 6 !

REVENDEURS, CONTACTEZ LE RESPONSABLE EDOS AU 01 46 10 56 37
INNELEC DISTRIBUTEUR OFFICIEL EDOS

LISTE DES MAGASINS EQUIPES D'EDOS .

INTERDISCOUNT BOURG EN BRESSE
Centre commercial Viriat
01440 BOURG EN BRESSE

AU TELE QUI FUME
5 Avenue Gambetta
02000 LAON

INTERDISCOUNT CANNES
angle rue Hoche
et rue du 24 Août
06400 CANNES

INTERDISCOUNT TROYES
7 rue de la republique
10000 TROYES

INTERDISCOUNT
PLAN DE CAMPAGNE
Centre commercial Barnéoud
13470 PLAN DE CAMPAGNE

INTERDISCOUNT CAEN
Centre commercial Super Mondeville
Route de Paris
14120 MONDEVILLE

AUCHAN ANGOULEME
RN 10
16400 LA COURONNE

INTERDISCOUNT PUILBOREAU
centre commercial Beaulieu
17138 PUILBOREAU

INTERDISCOUNT QUETIGNY
11 rue de chalants
21800 QUETIGNY

AUCHAN PERIGUEUX
Le [illegible] Marsac sur l'Isle
24430 MARSAC SUR L'ISLE

INTERDISCOUNT VALENCE
Centre commercial Valence
26000 VALENCE

INTERDISCOUNT NIMES
Bd Salvador Allende
30 000 NIMES

INTERDISCOUNT TOULOUSE
7/9 bd Lascrosses
31000 TOULOUSE

AUCHAN BORDEAUX
[illegible]ADEK
Centre Commercial Mériadek
33000 BORDEAUX

AUCHAN BORDEAUX LE LAC
Quartier du Lac
33000 BORDEAUX

INTERDISCOUNT PEROLS
ZAC fenouillet
34470 PEROLS

INTERDISCOUNT
CHAMBRAY LES TOURS
Centre commercial Chambray 2
37170 CHAMBRAY LES TOURS

INTERDISCOUNT ST EGREVE
Galerie marchande
38120 ST EGREVE

INTERDISCOUNT MONTHIEU
32 rue des rochelles
42000 MONTHIEU ST ETIENNE

AUCHAN ST SEBASTIEN
21 rue Mandes France
44230 ST SEBASTIEN SUR LOIRE

AUCHAN ST NAZAIRE
ZAC Fontaine au Brun
44570 TRIGNAC

AUCHAN ST HERBLAIN
Rte de Vannes
44800 ST HERBLAIN

INTERDISCOUNT AGEN
90 BD de la république
47000 Agen

INTERDISCOUNT ANGERS
Centre commercial les Halles
49100 ANGERS

INTERDISCOUNT CHERBOURG
9 rue du commerce
50100 CHERBOURG

AUCHAN CHERBOURG
Centre Commercial du Cherun
BP 21 La Glacerie
50470 CHERBOURG

INTERDISCOUNT NANCY
Centre commercial St Sebastien
54000 NANCY

AUCHAN DUNKERQUE
Avenue de l'ancien village
59760 GRANDE SYNTHE

INTERDISCOUNT COMPIEGNE
25 rue des trois barbeaux
60200 COMPIEGNE

AUCHAN BOULOGNE
RN 42
62200 ST MARTIN LES BOULOGNES

INTERDISCOUNT BETHUNE
Centre Commercial le rotonde
62400 BETHUNE

AUCHAN NOYELLE GODAULT
RN 43
62950 NOYELLES GODAULT

INTERDISCOUNT PERPIGNAN
26 cours Lazare Escaguel
66000 PERPIGNAN

CB CENTER
11 Grande Rue
67500 HAGUENEAU

INTERDISCOUNT GIVORS
ZA du Gier CD 47
69700 GIVORS

AUCHAN LE MANS
ZAC du Moulin aux Moines
72650 LA CHAPELLE ST AUBIN

INTERDISCOUNT ROUEN RIVE DROITE
41/43 av carmes
76000 ROUEN

INTERDISCOUNT ROUEN
82 avenue de caen
76100 ROUEN

INTERDISCOUNT DIEPPE
Centre commercial Mammouth
76200 DIEPPE

AUCHAN LE HAVRE
Rue du bois au coq
ZAC du Mont Gaillard
76620 LE HAVRE

INTERDISCOUNT MANTES LA JOLIE
6 av de la république
78200 MANTES LA JOLIE

MAMMOUTH AMIENS
Route de Paris
80044 AMIENS CEDEX

INTERDISCOUNT TOULON
32 rue d alger
83100 TOULON

INTERDISCOUNT FREJUS
805 av de Lattre de Tassigny
83600 FREJUS

INTERDISCOUNT AVIGNON
161 rue du vieux sentier
84000 AVIGNON

INTERDISCOUNT POITIERS
Place du marché
notre Dame la Grande
86000 POITIERS

INTERDISCOUNT EVRY
Centre commercial Evry 2
91000 EVRY

INTERDISCOUNT LEVALLOIS
23 bis rue Gabriel Peri
92300 LEVALLOIS

AUCHAN LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps
92800 PUTEAUX

INTERDISCOUNT BONDY
160 avenue galliéni
93140 BONDY

AUCHAN BAGNOLET
26 avenue du Gal De Gaulle
93541 BAGNOLET

Pathways into Darkness
Le dieu léthargique

Un jeu d'action en 3D sur Mac ? Et oui ! Bungie, société quasiment inconnue en France jusqu'alors, s'y colle pour notre plus grand plaisir.

Il y a 14 millions d'années, une terrible bataille eut lieu entre les entités Astres. L'une d'elles, touchée à mort, fut projetée hors orbite. Lors de sa fuite elle a écrasé sur terre, provoquant un terrible cataclysme qui recouvrit les continents, engloutissant définitivement les Astres. Votre personnage, Marcus Conway, se retrouve plongé dans un monde étrange et inquiétant. Il ne sait pas comment il est arrivé là, ni pourquoi. Il ne sait même pas qui il est. Seulement qu'il est. Pour l'instant. Il perçoit le monde par des rêves.

Des monstres étranges se mettent à hanter ses rêves. Lentement mais sûrement, ils deviennent de plus en plus réels. Bientôt, ils ne font plus de différence entre le rêve et la réalité. Ils sont partout. Ils sont dans sa tête. Ils sont dans son monde. Ils sont dans le monde réel. Ils sont dans le monde réel. Ils sont dans le monde réel.

Enfin un vrai jeu 3D sur Mac

En vous réveillant vous vous retrouvez seul avec un couteau, votre lampe torche, du papier et un crayon. En vous aventurant dans la jungle, vous repérez l'entrée d'un monument, une pyramide Aztèque.

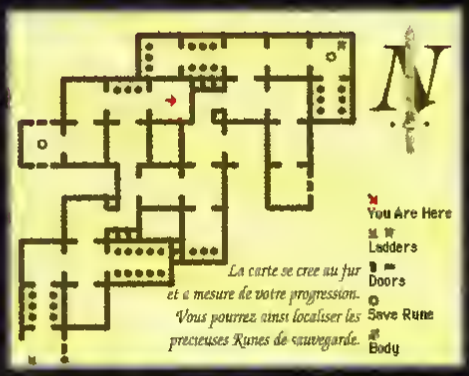
Tenant votre courage fermement entre vos valeureuses mains, vous y pénétrez.

Il n'aura fallu que l'arbalète de chez Unreal pour vous plonger dans un monde en 3D, sans qu'il n'y paraisse. Sans laquelle vous devez vous entendre de plus en plus précisément. L'écran de jeu se compose de la partie centrale (action, inventaire, caractéristiques du personnage, informations générales) que vous connaissez déjà et de la partie de droite qui est la vôtre.

L'ACTION

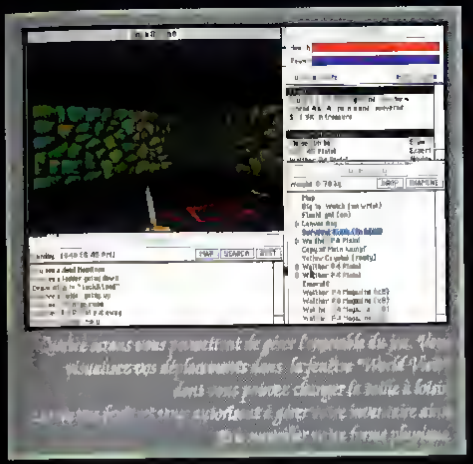
Mais, le votre arme et les alliés, on vous allez découvrir que ce n'est pas le jeu, mieux vaut un bon Mk1%, vous allez vous tracer un chemin sanglant à travers les différents niveaux du réel. Des monstres de tous types vont tenter de vous arrêter. Une seule solution, tenter !

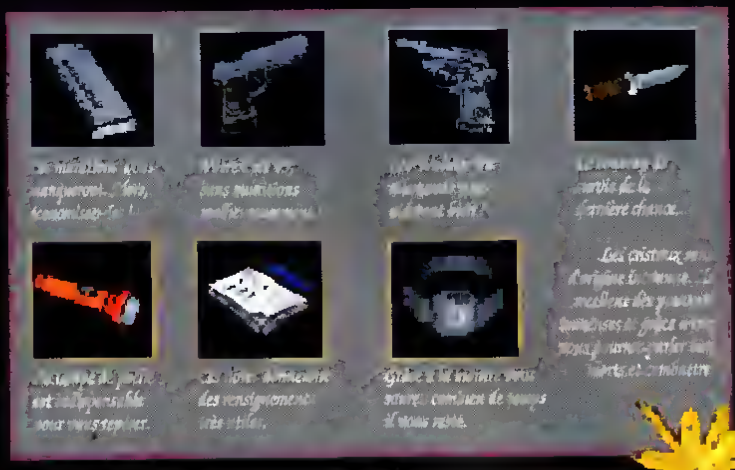
Pour cela vous sélectionnez l'arme de votre choix



dans l'inventaire, et vous tirez, la vues s'effectuent en déplaçant le personnage. Un conseil, ne ménagez les munitions, car les monstres et autres vous empêcher les coups au terrible adversaire. Certains monstres sont insensibles aux balles, il vous faudra trouver les objets cachés de vous aider. Récupérez dans toutes les pièces et n'oubliez pas de passer partout car vous ramassez automatiquement ce que vous ne trouvez au sol. Finissez vos niveaux et des énigmes pour pénétrer un sol avant de vous précipiter dans les ennuis.

KEZAKO





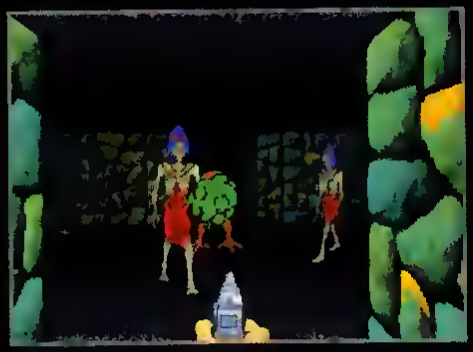
L'AVENTURE

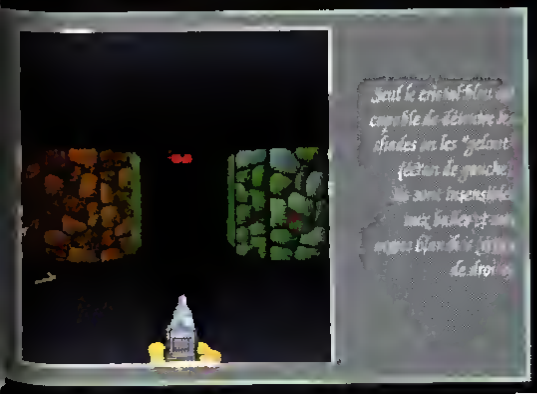
Ne prenez pas Pathways Into Darkness pour un vulgaire Shoot'em up en 3D. Le scénario existe et vous devrez le découvrir au fur et à mesure si vous voulez accomplir votre mission. Vous trouverez des objets qu'il vous faudra apprendre à utiliser. Vous rencontrerez les cadavres de soldats allemands de la seconde guerre mondiale, qui si vous trouvez comment leur redonner la parole et en leur posant alors les bonnes questions, vous apporteront des indices vitaux.

En vous baladant vous apercevrez parfois des chaînes ou des leviers que vous utiliserez avec précaution. Si certains ouvrent des portes, les autres font apparaître des groupes de choses mal intentionnées.

Parmi les artéfactes étranges, il existe les cristaux. Ceux-ci renferment une énergie magique différente pour chaque. Apprendre à les utiliser à bonne escient garantira votre réussite. ■

Y.R.





L'AVIS DE YANN

Vindiou le bon jeu ! Connaissant Wolfenstein Castle sur PC, je m'étais dit, "un de plus dans le genre". Grosse erreur ! Le principe est le même, mais il y a une histoire. La partie aventure donne une nouvelle dimension à ce type de jeu. La carte automatique participe également à la réussite de Pathways Into Darkness. Dommage que le sol et le plafond soient absent.

Le graphisme est quand même superbe. Enfin un vrai jeu en 3D sur Mac.

JEU DE ROLE

Bungie

TECHNIQUE

M : Macintosh avec 68020 ou mieux, système 6.05 et 2Mo de mémoire vivie

D : 2 *HD : 5 Mo*

C.S. : - *Ext : clavier, souris*

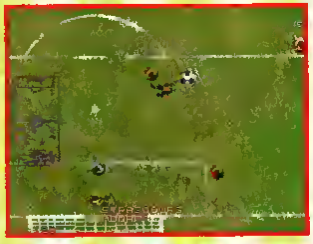
Texte : anglais

GRAPHISME	16
SON	12
ANIMATION	15
DUREE DE VIE	17

Disponible octobre 93. 300 F environ.

INTERET

84%



O.M. SUPER FOOTBALL

O.M. va à l'ancienne !

La valse des jeux de foot continue. En attendant Manchester United de Krisalis ou encore Sensible World of Soccer, Ocean nous invite à des matchs endiablés en compagnie de l'Olympique de Marseille.

FOOTBALL
Ocean

TECHNIQUE

M : tous les Amiga
D : 2 *HD : -*
C.S. : -
Ext : joystick, 1 à 2 joueurs
Texte : en français à l'écran

GRAPHISME	12
SON	12
ANIMATION	14
DUREE DE VIE	15

Déjà disponible. Moins de 300 F.

INTERET
81%

LES ALTERNATIVES
Sensible Soccer (4/6)
Goal (5/6)
Soccer (5/6)

Je vous stoppe tout de suite. Nous ne sommes pas ici pour débattre de problèmes judiciaires donc mettez toutes vos opinions de côté. OM Super Football permet de retrouver les joies des compétitions où le sport, dans le sens le plus noble, prime. Dès la fin du chargement, un menu principal complet vous accueille. Le menu options vous permet de configurer le jeu et les "replay". Il est ainsi possible de régler le niveau des joueurs, la visualisation des matchs auxquels vous ne participez pas, la musique, de sélectionner le mode match ou le mode entraînement, l'emplacement du scanner, la sévérité de l'arbitre et différents modes de passe. Des options très complètes donc pour configurer le jeu en lui-même. Mais OM Football ne s'arrête pas là. Comme dans Goal ou Sensible Soccer, vous disposez d'un mode replay. On peut ainsi sauvegarder les meilleures actions soit en vue aérienne, soit en vue de côté.

Grâce aux nombreuses possibilités du menu de configuration, toute équipe peut être modifiée à volonté. Chaque joueur est défini selon des aptitudes que vous pouvez régler à votre aise. Personne ne vous empêche d'en faire des surhommes mais cela enlève du piment au jeu. Trois types de rencontres sont possibles : le mode coupe, le mode ligue et le match amical. Vous pouvez créer vos propres coupes ou championnats avec la présence de toutes les équipes de première division allemande, française, anglaise, espagnole et italienne.

Le grand défaut de Goal et de Sensible Soccer était l'impossibilité de créer ses propres tactiques, lacune enfin comblée par OM Football. Selon un principe similaire à Player Manager, vous aurez à définir les placements de vos footballeurs sur le terrain en fonction de la position du ballon. C'est pratique et on peut ainsi tester ses compétences d'entraîneur autant que de joueur. Du côté de la visualisation du jeu, OM Football offre (comme dans Goal) une vue aérienne et innove grâce à un autre mode bien plus intéressant qui bénéficie d'animations sympathiques. Il s'agit d'une vision de trois quart de profil (cf photo).
L'intérêt d'OM Football vient aussi des nouveautés apportées au maniement. Ainsi pour les passes on peut soit sélectionner le joueur à qui on veut transmettre le ballon soit avoir un contrôle plus automatisé, la meilleure solution étant un savant dosage de ces deux modes. Toutes les règles sont gérées par le programme : les anciennes (coup francs et autres penalties) comme les nouvelles (passe au gardien...)

Les options sont certes nombreuses, mais surtout vraiment utiles et originales pour certaines. Les perfectionnistes ne pourront pas trouver de défauts de ce côtés !

De ce côté là, OM Football est très réaliste. Par contre, un détail un peu curieux, le ballon "colle" au pied.
Pour ce qui est des graphismes, OM Super Football est comme tous les autres foots : plutôt moche. Les textures des diverses surfaces sont vraiment mal travaillées. Par contre les sprites, surtout en vision de profil, sont magnifiquement animés et on s'y croit vraiment. Le son quant à lui ne laisse pas de souvenir impérissable et est en deçà de ce que pourrait produire un Amiga, même si cela reste tout de même de bonne facture. Dommage, surtout après Sensible Soccer. Cependant, le nombre d'options considérable (qui ne sera pas pour vous déplaire) et le maniement assez intuitif (offrant une prise en main rapide) vous offriront de longs moments de détente entre amis. ■

M.H.

On s'y croirait presque ! Les joueurs sont pour une fois relativement bien dessinés et on reconnaît vraiment les maillots des différentes équipes.

L'AVIS DE MICHEL

Plus proche de l'arcade que de la simulation, OM Super Football est vraiment sympa à jouer surtout en vision de profil. On oublie un peu le réalisme de Goal pour des parties délirantes sur OM. La réalisation est dans l'ensemble acceptable bien que je reste persuadé que quelques améliorations graphiques auraient pu hisser OM Football au firmament d'autant qu'il est bien plus abordable qu'un Goal ou un Sensible grâce à un maniement plus rapidement assimilé. Un bon jeu de foot pour les novices.

ULTIMA

5 Bld Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 96 31 - Fax : (1) 43 38 11 86
57 Avenue des Gobelins, 75013 PARIS - Tél. : (1) 47 07 33 00

1ERE CHAINE DE MAGASINS DE JEUX NEUFS ET D'OCCASION EN FRANCE

JEUX PC

NOUVEAUTES :

Jurassic Park — Land of Lore
Rebel Assault

HITS :

Ishar II	289 F
Lotus	289 F
Body blow	299 F
Field and Glory	299 F
Civilisation	329 F
Dunes 2	329 F
Inca	329 F
Might and Magic IV	329 F
Syndicate	329 F
Commanche	349 F
Terminator 2029	379 F
X Wings	389 F
Day of Tentacles	399 F
Indiana Jones IV	399 F
Prince of persia 2	399 F
Spear Destiny	399 F

ACCESSOIRES :

CD ROM double vitesse Panasonic 300 Ko/s + Seven gates **2290 F**

CD :

Goblins I	299 F
Goblins II	299 F
Blue force	329 F
Chessmaniac	329 F
Dunes	329 F
Seven gates	329 F
Day of tentacles	399 F
Inca	429 F
Mad dog and mad cree	469 F
Motors stars	489 F

3 DO/JAGUAR

Venez découvrir la nouvelle génération de consoles de jeux. Elles sont déjà disponibles !!!

LES + ULTIMA

- Nous achetons tous vos jeux PC comptant ou en bon d'échange,
- Venez échanger vos jeux PC à partir de 50 F,
- Grand choix de jeux d'occasions (certifiés sans virus et garantis) 50% moins cher,
- 4 jeux neufs achetés sur une période d'un an, nous vous offrons un 5ème jeu,
- Reprise de votre matériel console et jeux vidéo.

ATARI

- Falcon 030, 4 Mo, DD85 — **PROMO**
  Tous les softs disponibles en stock
- LYNX — **490 F**

Nouveautés : Lemmings, Jimmy Connors, Gordo . **329 F**

ATTENTION : les produits, leurs prix et promotions sont valables dans la limite des stocks disponibles

Boutiques Province

- Marseille	26, rue de la Palud	13001	Tél (16) 91 33 24 25
- Mulhouse	13, rue de Hugwald	68000	Tél (16) 89 66 37 37
- Perpignon	2, rue Lafayette	66000	Tél (16) 68 56 76 20
- Tours	97, avenue Grammont	37000	Tél (16) 47 64 51 51
- Bastia	3, rue St François	20200	Tél (16) 95 31 68 70
- Juan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160	Tél (16) 93 61 10 21
Aix En Provence	40, cours Sextius	13100	Tél (16) 42 27 59 45
- Nimes	4, rue des Greffes	30000	Tél (16) 66 76 16 16
- Blois	2, rue Vauvert	41000	Tél (16) 54 74 44 53
- Grenoble	4 rue des Bergers	38000	Tél (16) 76 64 06 11

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA, 5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tel : (1) 43 38 96 31 - Fax : (1) 43 38 11 86
pour la VPC demander Thierry

Nom ..... Prénom .....
Adresse complète .....
.....
Tél. (obligatoire) ..... PORT MATERIEL 100 F LOGICIEL 26 F

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D ENVOI		

❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE
[ ][ ][ ][ ] DATE D EXP
[ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ]
DATE ..... SIGNATURE

3615 GEN 4 LES DEMOS

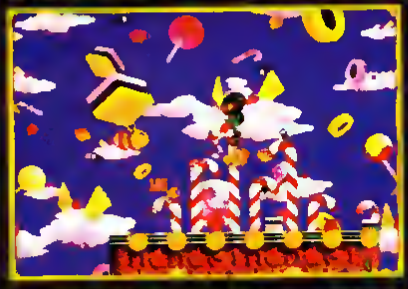
Vous êtes de plus en plus nombreux à vous jeter comme de gros gourmands que vous êtes sur les démos que nous vous présentons sur le 3615 Gen4. Comme nous ne reculons devant rien pour satisfaire nos lecteurs préférés et chéris, voici une flopée de nouveaux bijoux. Petite nouveauté, vous trouverez indiqué pour chaque démo le numéro de Génération 4 dans lequel le produit a été testé.

CYBERN (Amiga)

Un jeu d'arcade de style Shoot-them-up qui a tout pompé dans ce que vous avez déjà vu : commandes d'un tank. Le jeu se déroule dans un univers futuriste très glauque et il vous faudra lutter contre un tas d'ennemis plus vilains les uns que les autres. Je vous laisse découvrir ces pièges par vous-mêmes. Juste les démarrages laborieux. L'intérêt principal de votre tank est qu'il peut se déplacer de quatre côtés différents. Ce qui est assez inutile dans un jeu de ce genre. Un grand moment ! Gen4 N°61

SPACE LORD

Fait à base de boîtes de peinture et de jeu de Gremlin, Invasion pour vaincre une race extra-terrestre qui a décidé de vous manger ?



Il va vous falloir détruire quatre Zorx et traverser un niveau d'une longueur à peu près équivalente à celle d'une autoroute. Ultra nul, très répétitif et très vilain. Un jeu à oublier rapidement. Gen4 N°47

CHASE HQ (PC)

C'est l'histoire d'un gars qui va se mettre à dos au moins 20 personnes à la fin de votre semaine de travail. Pourquoi ? Parce que vous êtes un flic ! Vous allez donc pourchasser des dangereux criminels qui n'hésitent pas à tirer sur tout ce qui bouge. Et vous, vous allez devoir les arrêter dans le délai imparti. Gen4 N°52

SUPERTANK (Amiga 1MB)

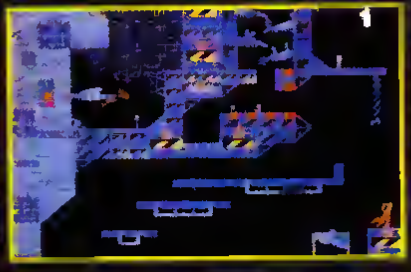
Avez-vous déjà vu un jeu de Tetris ? Qui n'était pas à la fois beau, rapide et prenant ? Non, et moi non plus. Eh bien, Supertank ne fait pas exception à la règle. Supertank est un jeu d'arcade au scrolling multidirectionnel qui ressemble fortement à celui que vous êtes en train de lire. Ennuyeux, très vite soporifique. Si vous avez l'intention de jouer à Supertank, laissez-vous le temps d'en mourir. Gen4 N°56

GLOBAL GLADIATORS (Amiga)

Quelle ? Après un passage remarqué dans un précédent numéro de Gen4, voici un remake sous Nintendo. Mc Kid, Mc Mac, ces héros de ce jeu évoluant tranquillement dans un Mc Donald's ont pour but de sauver la planète Terre d'une invasion de Global Gladiators, leur but ? Ramasser des sacs-poubelle. Mc Donald n'est pas vraiment très heureux de voir ses employés ramasser des sacs-poubelle, avec la remise sur la tête que cela implique. Ils vont donc "engager" quelques chasseurs de primes.

LEMMINGS 2 : THE TRIBES (PC)

Drôle de... quelque chose est en train de se produire sur votre écran. Si vous ne vous en rendez pas compte tout de suite, c'est que vous êtes en présence d'un Lemmings 2. Ce qui est une excellente nouvelle pour les fans de la première heure.



Le moment de vous y mettre. Si c'est le cas, vous allez vous retrouver avec deux cents tableaux magnifiques et variés à compromettre... un jeu Lemmings 2 ? Une excellente nouvelle pour les fans de la première heure. Gen4 N°59

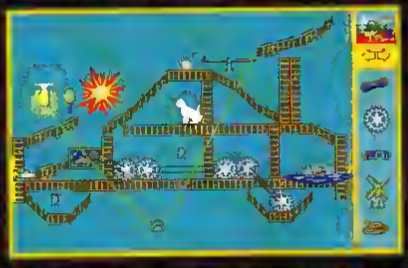
BLOOD MONEY (PC)

Un jeu de tir dans un 256 couleurs signé Team 17... Les fans de la marque, les aficionados de ce genre vont jouer avec des étoiles dans les yeux et une érection évidente. Pour les autres, ceux qui n'ont pas encore succombé au charme de Team 17, ce jeu est probablement le meilleur jeu de tir sur PC. Vous êtes toujours là ?

Gen4 N°64

DELIVERANCE : STORMLORD II (Amiga)

Aucun jeu de cette année n'a autant déçu. Des ennemis tous moches, des niveaux... Comparativement à la version originale, ne nécessite que 1 Mo. Heureusement pour Mac Mac. A moins qu'il ne faille y voir un signe...



...mais ce jeu n'est pas à jeter, c'est un superbe jeu de réflexion signé Psygnosis.

Gen4 N°

L'ENVAHISSEUR : CHAMPIONSHIP EDITION (Amiga)

Lors d'une de mes balades sur Mac, je suis tombé sur une boîte qui m'a tout de suite attiré. Le fait. La jeune fille qui posait dans un tableau de peinture et de couleurs peignées de couleurs hideuses et franchement agressives. La réalisation est nulle, les musiques pas belles du tout. Aucune qualité à mettre à son actif ?

MODE D'EMPLOI : TELECHARGEMENT

Comment ça on ne sait pas télécharger ? Bon. Voilà la marche à suivre si vous voulez télécharger des démos, des jeux ou des utilitaires. Il vous suffit de pas grand-chose, à savoir un minitel, votre ordinateur (PC, ST, Amiga ou Mac), un câble de raccordement et le logiciel de télécharge ment Score. Vous y arrivez ? Bon, on continue. Le logiciel de télécharge ment est fourni par le serveur 3615 Gen4 en tapant "VIDEO" (vendu par correspondance). Le câble est fourni avec votre ordinateur. Si vous ne l'avez pas, vous pouvez vous en procurer chez votre revendeur habituel. Ils vous le vendront certainement pour quelques francs. Une fois le câble branché, il vous suffit de vous connecter sur le 3615 Gen4, de taper "TLC" et d'appuyer sur la touche "Guide" et tout ce que vous aurez à faire, c'est choisir le jeu que vous désirez et vous verrez alors défiler...

Eclatez vous avec la gamme HIT SQUAD !

Des jeux fantastiques à un prix canon

PRINCE OF PERSIA

A vous de déjouer tous les pieges et les embuscades pour sauver une merveileuse princesse.

Réf PC001 AM001 ST001

TERMINATOR 2

Prenez la place du T101 (Arnold) et venez en aide aux rebelles. A vous de detruire l'autre Terminator

Réf PC002 AM002 ST002

JACK NICKLAUS GOLF

Une sélection des meilleurs parcours de golf du monde tarte par Jack Nicklaus et d'un realisme surprenant

Réf PC003 AM003 ST003

POPULOUS

Vous êtes un être divin, mais une autre personne conteste votre superiorité. A vous de le détruire. Bonne chance!!!

Réf PC004 AM004 ST004

THE SIMPSON

Salut, c'est Bart Simpson! Les extra-terrestres envahissent Springfield. Vous me donnez un coup de main, please???

Réf PC005 AM005 ST005

PIT-FIGHTER

Maintenant sur vos micros la simulation de combat n°1 dans le hit des jeux d'arcade. Bienvenue dans le monde de Pit Fighter.

Réf PC006 AM006 ST006

TEST DRIVE II

De 0 à 100 km/h en moins de 4 secondes, voila ce qui vous attend au volant d'une Ferrari F40 ou d'une Porche 959.

Réf PC007 AM007 ST007

WWF

Testez votre force dans cet extraordinaire spectacle de catch bien musclé et devenez le champion inconstesté de la WWF.

Réf PC008 AM008 ST008

688 ATTACK SUB

Etre aux commandes d'un sous-marin, cela vous tente ? Seule cette simulation vous le permettra, alors soyez malin !!!

Réf PC009 AM009

BUDOKAN

Devenez un pro des arts martiaux grâce a cette simulation qui vous propose 4 disciplines différentes

Réf PC010 AM010

THE CYCLES

Parcourez le globe pour vous mesurer aux meilleurs pilotes de moto sur les plus grands circuits du monde. Avez vous assez de cran ?

Réf PC011 AM011

LOMBARD RAC RALLY

Au volant d'une Sierra Cosworth et en passant par tous les terrains, essayez de remporter le rally le plus coté du monde.

Réf PC012 AM012 ST012

PICTIONARY

Ce super jeu de société arrive sur vos micros. Ne laissez pas passer des heures de detente et d'amusement

Réf PC013 AM013

RACK'EM

Billard américain ou Snooker, à vous de choisir dans cette superbe simulation.

Réf PC014

RBI 2

Voici la simulation de baseball la plus réaliste et la plus facile à jouer. A vous de montrer vos capacités.

Réf PC015 AM015 ST015

PRO TENNIS TOUR

A 1 joueur ou a 2, sur toutes les surfaces des tournois du Grand Chelem, devenez le numero 1 mondial

Réf PC016

STUN RUNNER

Prenez les commandes d'un vaisseau spatial et entrez dans le monde 3D de STUN RUNNER.

Réf PC017 AM017 ST017

STRIKE FLEET

Une superbe simulation de guerre navale avec des graphismes à vous couper le souffle

Réf PC018 AM018 ST018

4TH & INCHES

Une simulation de football américain comme vous n'en avez encore jamais vue. Il ne suffit pas d'être adroit, il faut aussi être un fin tacticien.

Réf PC019 AM019

BON DE COMMANDE - HIT SQUAD MICRO

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... Ville : .....

Réf : Réf : Réf : Réf :

Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal de ..... x 129 frs soit un montant de ..... frs (les frais de transport étant gratuits).

Toute commande est à adresser à : OCEAN France 25 bld Berthier 75017 Paris
Les chèques doivent être établis à l'ordre de la société OCEAN France
Pour obtenir la liste complète des HIT SQUAD il vous suffit de téléphoner au (16 1).40.83 92 80 ou d'ecrire à l'adresse mentionnée ci-dessus

BRUTAL SPORT FOOTBALL

Ton ballon ou ta tête !

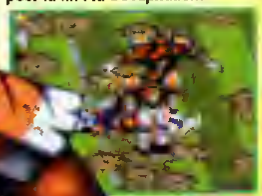
Depuis Speedball, on n'avait jamais vu ça. On va pouvoir retourner sur les stades frapper le ballon... et le reste !

? KEZAKO

Beaucoup d'artistes imaginent un futur plutôt sombre malgré tout à cause d'une haute technicité. Vous connaissez certainement des films comme Blade Runner, Terminator, Total Recall. Le monde cyberpunk a plus ou moins inspiré John Woo pour ses films. Mais avant tout, le sport. Ainsi Hideo Kojima, un manga-ka japonais, a imaginé un sport futuriste, violent et sanglant. Le jeu s'appelle Metal Gear et est sorti sur MSX2. Il a été adapté sur Nintendo sous le nom de Snake's Revenge. Ce jeu a été suivi de Solid Snake sur Nintendo et Metal Gear Solid sur PlayStation. Ce dernier est sorti récemment au Japon.

Brutal Sports Football est le digne successeur de Speedball

Voici quelques "subtilités" que vous pourrez découvrir lors des rencontres. Certains piétinent l'adversaire, d'autres crachent des boules de feu. Je garde le meilleur pour la fin : la décapitation.



JESSICO

"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

	ST	PC	AMIG
JUMP	250	260	260
10 INTELLIGENT GAMES			
COMPIL SILMARIS	285	285	285
COMBAT CLASSICS 2		315	290
FOX COLLECTION 2	325	325	325
16ème ANNIVERSAIRE		330	330
FUN RADIO 4		330	283
LORDS OF POWER	375		329
KINGS OF ADVENTURE	292	349	299
UNIVERSE	292	339	252
ACTION SPORT	269	289	269
SPORT MASTER		342	292
MEGA MIX	282		292
COMPIL DES RECORDS	299		299
STRATEGY MASTER	339	329	329
FUN RADIO 3	289	309	309
FUN RADIO 2	309	309	309
PLANETE AVENTURE 2	349	399	399
CLASSIC COLLECTION	259	299	299
LC WAIKIKI	342	342	342
CAPCOM COLLECTION	259		299
NRJ 4	292	292	292
SIMULATION TOP	295	299	299
SUPERSTARS SPORT	299		299

LOGICIELS JEUX

	ST	PC	AMIG
7 CITY OF GOLD	300		
ACES OF PACIFIC	369		
AD&D OVER EUROPE	359		
A TRAIN	339	292	
A TRAIN Construction set	149		
Airbus A320 USA Airport	349	389	349
AIR FORCE COMMAND	315		362
ALFRED CHICKEN		239	239
ALIEN 3			259
ALIEN BREED	259		
ALONE IN THE DARK	370		
AMBUSH	379		
Ancien Art of War in Skyes	399	399	
APOCALYPSE		292	
ASHES OF EMPIRE	292		
A TRAIN	349	292	
A TRAIN Construction set	143		
B17 FLYING Fortress	312	362	312
BATTLECHESS 4000	330		
BATTLETOADS	282	282	
BETRAYAL AT KENDOR	369		
BILLARD AMERICAIN	282	312	282
BLADE OF DESTINY	399	299	299
BLASTAR		249	
BLOB		249	
BLUE FORCE	359		
BLUE AND THE GREY	249	249	
BOB'S BAD DAY			345
BODY SLOWS		292	282
BRIDGE OMAR SHARIFF	359	359	359
BURNING RUBBER		299	249
BZ ZOMBIN INTO SPACE	330		
CAMPAIGN	342	392	342
CAMPAIGN MISSION	199	200	180
CANTONA STRIKER	295	280	255
CHAOS ENGINE	252		252
CHECK ROCK 2			252
CHUCK ROCK	342	342	342
COMBAT AIR PATROL			359
COMMANCHE			359
COMMANCHE MISSION			189
COOL WORLD	252		252
CYBERRACE		365	
DARKSEED	289	329	289
DAY OF TENTACLE		389	
DOGFIGHT		289	289
DRACULA		320	280
DUNE 2 (V.F.)		345	295
EIGHT BALL DELUXE		345	
ENTITY		222	292
EYE OF BEHOLDER 3 (VF)		329	
F117 NIGHT HAWK			319
F15 STRIKE EAGLE 3		369	
FIELDS OF GLORY		349	
FIRE COFFER		280	280
FLASHBACK		299	269
FLIGHT SIMULATOR 4.0		435	
FRONTIER ELITE 2	349	380	340
FREDDY PHARKAS		359	
GATEWAY 2		359	
GENESIA	289	319	289
GOAL	272	299	272
GOLF MICROPROSE	299	349	299
GLADIATORS			289
GODLINS 2	282	342	352
GODLINS 3	319	249	319
G.P. 1 MICROPROSE		319	319
GUY ROUX MANAGER	252	292	252
HARRIER	342	382	342
HIRED GUNS		360	310
INCA	289	299	
INCA II		400	
INTERN. OPEN GOLF		279	259
ISHAR 3	282	292	252
JOHNSON IN FLIGHT		320	
JURASSIC PARK		295	240
JURASSIC PARK (Amiga 1200)			285
KASPAROV GAMBIT		259	
KING OF THE		359	
LA BELLE ET LA BETE		299	
LANDS OF LORE		389	
LAURA BOW 2 (V.F.)		349	
LEGACY OF SORASIL		349	259
LEGEND OF KYRANDIA		352	305
LEGEND OF VALOUR	355	380	356
LEMMINGS 2	242	342	242
LINKS 386 PRO		349	
LOST IN TIME Vol. 1		288	
LOST IN TIME Vol. 2		289	
LOST V KINGS		300	250
LOTUS 3	362	270	252
MAELSTROM		379	
MIGHT AND MAGIC 4		379	
MIGHT AND MAG C 5		329	
MONOPOLY		319	
MORPH	295	289	
MORTAL COMBAT		369	329
N.H.L. HOCKEY		388	
NICKY BOOM 2	279	349	275
O.M. SUPER FOOTSALL	252	252	252
ONE STEP BEYOND	249	249	249
OVER DRIVE			259
PATRIOT		389	
PINBALL DREAMS		309	
PIRATES GOLD		259	
PERFECT GENERAL		342	
PERFECT GENERAL DATA D		192	192
PGA GOLF (WINDOWS VF)		340	
PREHISTORIK 2		292	272
PREMIER MANAGER 2			259
PRINCE OF PERSIA 2		319	
PRIVATEER		359	
PROTOSTAR		339	
QUEST FOR GLORY III		340	
RAGNAROK	342	382	342
Railroad Tycoon Luxe (V.F.)		339	
RETURN OF The Phantom		349	
RETURN TO ZORK		370	
REX NEBULAR		359	
ROOKIES	252	252	252
RYDER CUP GOLF		276	235
SEAL TEAM		289	
SENSIBLE SOCCER 93	225	265	225
SERPENT ISLE ULTIMA VII		340	
SHADOW CASTER		369	
SHADOWLANDS	282	342	252
SHORTGREY	239		239
SIMON THE SORCERER	358		315
SINK OR SWIM		289	
SOCCER KID			270
SPACE RULE	305	289	
SPACE QUEST V (VF)		319	
SPEAR OF DESTINY		359	
STAR LORD		349	
STORMBALL	252	305	252
STREETFIGHTER II	242	290	242
STRIKE COMMANDER		342	
STRIKE Commande data		160	
STRONGHOLD		275	
SUPER League Manager	250	290	290
SYNO GATE		319	269
TASK FORCE 1942		350	
T.F.X.		299	
T.F.X. (Amiga 1200)			279
THEATRE OF DEATH		325	285
THE LEGACY		340	
THE PATRIZER	289	319	289
TORNADO		369	
TRANSARTICA	282	282	282
TURRICAN 3		349	290
ULTIMA UNDERWORLD 2		389	
VEIL OF DARKNESS		295	
V FOR VICTORY 3		299	
VROOM MULTIPLAYER	192		192
WAR IN THE GULF	282	342	282
WING COMMANDER 2 (V.F.)		309	
WORLDS OF LEGENDS		312	282
W W F 2	269	292	252
X-WING		392	
X-WING Imperial Pursuit		239	
YO! JOE!		240	240
ZOOL	252	282	252
ZYCONIX		275	229

BUDGET ST / PC / AMIGA

	AG	AMIGA	ST	AMIGA	PC	PC
	AG	PC	& ST			
688 SUB ATTACK (AG PC)						149
ALIEN BREED 92 (AG)						119
BATTLE CHESS (AG)						149
BATTLE HAWKS 1942						139
BUDOKAN						129
CALIFORNIA GAMES 2						139
CHESSMASTER 2100 (AG)						139
CHUCK ROCK (AG)						139
CRYSTAL DRAGON						149
DEGENERATION (AG)						153
F15 STRIKE EAGLE 2						199
F 15 STEALTH FIGHTER						169
FINAL FIGHT (AG ST)						149
FLIGHT OF INTRUDER (AG PC)						159
HERO QUEST						149
HOOK						139
INDIANA JONES Last Crusade						159
JACK NICKLAUS GOLF (AG, ST)						106
JACK NICKLAUS GOLF (PC)						129
KNIGHTMARE						159
LAST NINJA 3 (AG ST)						139
LEANDER (AG ST)						169
LEGEND (AG ST)						159
LEGEND (PC)						159
LOOM						159
LOTUS 2 Turbo Chal (AG ST)						119
M1 TANK PLATOON						149
MANCHESTER UNITED						99
MANIACS MANSION						129
MEGA TWINS (AG ST)						129
MERCENAIS (ST)						119
METAL MUTANT						99
MIG 29						149
OPERATION HARRIER						139
OPERATION STEALTH						149
PIRATES						129
POPULOUS						129
PRINCE OF PERSIA						129
PROJECT X (AG)						129
PRO TENNIS TOUR						129
RICK DANGEROUS 2						109
R.V.F. HONDA (AG ST)						139
SHADOWLANDS (PC)						139
STORM MASTER						129
STRIKE FLEET						129
TEAM SUZUKI (AG PC)						129
TENNIS CUP 2						129
TERMINATOR 2						129
THE CYCLES (AG PC)						139
THE IMMORTAL						129
THE SIMPSONS (AG, ST)						99
TURRICAN 2 (AG ST)						119
ULTIMATE GOLF (AG PC)						129
VIP						99

SUPER PROMO

IMPRIMANTE STAR LC 100 Couleur **1690**

PC

CIEL COMPTA ABSYS	495
CIEL COMPTA LIBERALE	995
CIEL PAIE	990
CIEL IMMOBILISATIONS	990
CIEL GESTION Commerciale	990
CIEL GESTION Associations	995
CIEL Rapports Bancaire	995
TABPRINT PC	450
PC GLOBE 5.0	590
PC CORE HUMAIN	490
PC UNIVERS	490
SOUNDBLASTER 2.0 Deluxe	1290
SOUNDBLASTER PRO Deluxe	1990
SOUNDBLASTER 16	1590
SOUNDBLASTER 16 ASP	1849
SOURIS PC 3 boutons + tapis	299
BIEN DEBUTER sur PC	195
LE LIVRE DES PC 386	245
LE GRAND LIVRE DES 486	295
WINDOWS 3.1 GUIDE	129
LA BIBLE PC	340
LA BIBLE PC + DISK	440

AMIGA

4D BOXING	149
EASY AMIGA	495
AMOS PRO 1.1	990
COMPILATION	990
Capdisk SynchroExpress 500	595
Capdisk SynchroExpress2000	650
DELUXE PAINT IV 4.0	990
DELUXE MUSIC v2.0	795
DISK DISC DRIVE PRO 3.0	350
EXCELLENCE 3.0	1290
FOLCONE 2	990
HOME MUSIC KIT	490
MIDI MASTER	440
MULTI MED A MAKER	695
PAINTER 3D	990
SOURIS GENIUS AG	199
CABLE PARNET V2.0	119
Doubleur Bus Disc Dur / MK3	199
Alimentation A600/500/500+	490
EXTEN 512K A500 +	299
EXTEN 1MO A600+HORL	599
EXTEN 512K A500	249
EXTEN 1 MO+HORL A500	399
ENCEINTE 5.25" FLOPPY	399
SWITCH SOUND & JOYSTICK	159
ADAPT 4 JOYSTICKS	75
LECTEUR INTERNE A500	490
LECTEUR EXTERNE 4.50	795
Interface MIDI 3+1+1 (1 st ce)	249
ETIQUETTES 3.50 LES 100	32
Imprimante STAR LC100 couleur	1790
BO TIER JSY 80 - 40 X 3.50	109

EDUCATIFS

pour PC / ST / AMIGA ADI

	AG/ST	PC
ADI FRANCAIS CE1	265	225
ADI FRANCAIS CE2	295	225
ADI FRANCAIS CM1	295	325
ADI FRANCAIS CM2	295	325
ADI FRANCAIS 6E	295	225
ADI FRANCAIS 5E	295	225
ADI FRANCAIS 4E	295	225
ADI FRANCAIS 3E	295	225
ADI MATHS CE1	265	225
ADI MATHS CE2	295	303
ADI MATHS CM1	295	325
ADI MATHS CM2	295	325
ADI MATHS 6E	295	325
ADI MATHS 5E	295	225
ADI MATHS 4E	295	225
ADI MATHS 3E	295	225
ADI ANGLAIS 6E	295	225
AD ANGLAIS 5E	295	225
ADI ANGLAIS 4E	295	325
ADI ANGLAIS 3E	295	325
APPLICATION ADI PARICLASSE ET PARTIMATIERE	195	225

CEDIC / NATHAN

ANGLAIS DEBUTANT 6E/6E	275
ANGLAIS CONFIRME 6E/5E	275

JOYSTICKS

QUICKJOY F	49
QUICKJOY SUPERBOARD	164
QUICKJOY JETFIGHTER	195
QUICKJOY TOPSTAR	269
QUICKJOY Megastar Junior	150
QUICKJOY MEGASTAR	250
KONIX SPEEDKING	109
KONIX SPEEDKING Autofire	129
KONIX THE NAVIGATOR	149
QUICKSHOT APACHE 1	99
TOPSTAR pour PC	289

RUBANS

CITIZEN SW 9T 240	59
EPSON LX 800/LQ 800	59
ATARI SMM 804	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10/20	59
STAR LC 10 COULEUR	99

TOUS LES RUBANS NE PAR 3 = 144

REF	par 10	par 20	par 50	DISQUETTES
5" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F	3.50" DFDD
3" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F	

DISQUETTES CERTIFIÉES 100% GARANTIE À VIE LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES NEUTRES (VERBATIM)

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

CRAYON OPTIQUE TROJAN A500/A500+ 390 F

Quoi de plus naturel que l'utilisation d'un crayon !

Particulièrement recommandé pour les applications d'Arts Graphiques, de Dessins et les logiciels éducatifs etc...
Compatible avec DELUXE PAINT III et IV.
Livré avec le logiciel de dessin KwikDraw de TROJAN

AMIGA CD 32

ALIEN BREED	150	OVERKILL CHAOS	259
ALFRED CHICKEN	290	PINBALL FANTASY	320
COMPOSER QUEST	330	OWAK	150
DEFENDER OF THE CROWN	285	ROBOCOD	305
DEGENERATION	290	RYDER CUP GOLF	285
FT CHALLENGE	150	SLEEP WALKER	288
INTERN. OPEN GOLF	285	SENSIBLE SOCCER	295
JURASSIC PARK	320	SUPR NINJAS	290
JAMES POND	290	ZOOL	280
LEGACY OF SORASIL	290	UTOPIA 2	265
LOTUS TURBO TRILOGY	330		

ACTION REPLAY MKIII

JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNÉ !

VIRUS KILLER
MODE TRAINER
SYPER PUISSANT
VIES INFINIES
AUTOMATIQUES
(TAPES FACILE D'EMPLOI)
GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE
RIPPER IMAGES PLUS SONS + EDITEUR +
CHOIX DES COULEURS
AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
RALENTISSEUR AVEC REGLAGE UTILISATION JOYSTICK +
AUTOFIRE SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK
COMMANDES DOS DIR FORMAT COPY
DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT EDITEUR D'IMAGE
BOOT SELECTION+DISK MONITOR+CALCULETTE+
+LOCKNOTE

AMIGA 500 / 1000 / 500+ ... 599
AMIGA 2000 ... 699

KIT MULTI-MEDIA 2490

LECTEUR **CD-ROM** INTERNE **PANASONIC CDR-523**
(DOUBLE VITESSE MULTI SESSION
COMPATIBLE CD-PHOTO CHARGEMENT PAR CADDY)

SA CARTE D'INTERFACE (Bus AT)

+

LES LOGICIELS

THE SEVENTH GUEST ..... Probablement le meilleur jeu multimedia sur PC !

TEMPRA ACCESS ..... L'outil idéal pour exploiter vos CD-photos !

CD-ROM

Lecteur PANASONIC CDR-523	1590	K.P.N.D.	419
7 th GUEST	480	LAURA BOW 2	425
ALONE in the DARK	380	LOOM	349
B-17 : SILENT SERVICE	360	LORD OF THE RING	449
BATTLE CHESS	429	LOST IN TIME 1 + 2	464
BUZZ ALDRIN INTO SPACE	450	M1 TANK PLATOON	370
CHESSMASTER PRO	375	MAELSTROM	370
CHESSMASTER 3000	358	MANIAC MANSION 2	411
CONQUEST OF LONGBOW	379	PRINCE OF PERSIA	409
CURSE OF ENCHANTIA	268	RAILROAD TYCOON	395
DARKSEED	440	REALMS	348
DAY OF THE TENTACLE	440	REVENGE OF THE PHANTOM	420
DUNE	395	RETURN TO ZORK	420
ERIC THE UNREADY	349	SECRET WEAPON LUFT	369
EYE OF BEHOLDER 3	360	SECRET OF MONKEY ISLAND	419
F 15 STRIKE EAGLE 3	450	SHARIF ON SHIDGE	430
GODLINS 1	340	SHERLOCK HOLMES	420
GODLINS 2	360	SHERLOCK HOLMES 2	420
GODLINS 3	425	SHUTTLE	457
GUNSHIP 2000	380	SPACE QUEST IV	410
GUNSHIP + MOWINTER	425	ULTIMA UNDERWORLD	356
INDY III	460	SPORT BEST	389
INDY IV	430	TOTAL BASEBALL	387
KING QUEST V	449	ULTIMA WORLD 1 + 2	419
KING QUEST VI	490	WRATH OF DEMON	349

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00** à retourner à

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 9H à 20 H

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	30
		TOTAL	

PORT LOGICIEL JEUX 30 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 50 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 30 F
ORDINATEUR 100 F
DOM TOM + ETRANGER 60 F

Je joins un chèque ou mandat lettre
Je paie à réception au facteur + 27 F
Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

6-11

carte bleue ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

date d'expiration ☐☐☐☐

NOM PRENOM

N° ET RUE

VILLE CODE POSTAL ☐☐☐☐☐

FAX 93 97.07 00 SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 6 BD JOSEPH GARNIER

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS = précisez votre ordinateur ☐ DISC ☐ K7 ☐ = Votre N° Client ☐

PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

Prix valables dans la mesure des stocks disponibles. Les nouveautés peuvent ne pas être disponibles à la parution du magazine. SEGA et NINTENDO sont des marques déposées

BRUTAL FOOTBALL

Quelques petites "têtes" à votre disposition. Comme vous pouvez le constater, ils ont tous une gueule angélique. Regardez les Huns. Les graphistes ont dû prendre une photo de notre Didier national ça y est il est célèbre !

ACTION Millenium

TECHNIQUE

M : tous les Amiga 1 Mo
D : 2 *HD :* -
C.S. : -
Ext : clavier, joystick, 1 à 8 joueurs
Texte : anglais à l'écran

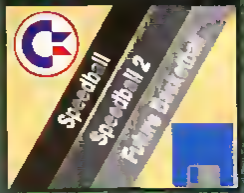
GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	14
DUREE DE VIE	15

Disponible novembre 1993. Moins de 270 F.

INTERET

85%

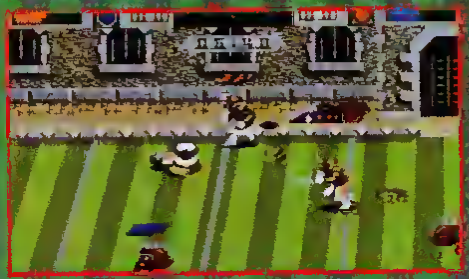
LES ALTERNATIVES



Mélange de foot (européen) et de foot américain, les règles sont simples : il faut marquer le plus de buts en essayant autant que possible de garder ses joueurs vivants. Chaque équipe est composé de neuf membres. Comme dans Speedball, ils ont tous une armure et un masque. Détail plutôt comique, tous les participants semblent âgés avec une barbe d'une blancheur de lessiver (ressemblance indéniable avec des héros dans les jeux héroïc-fantasy). Par contre, leur carure ferait rougir Arnold Schwarzinator de jalousie. A chaque fin de rencontre, le programme vous affiche le score et le nombre de têtes décapitées.

Brutal Sports Football est bien le digne successeur de Speedball (je le répète pour la dernière fois). Avec une vision de profil contrairement à Speedball qui avait une vision aérienne, BSF bénéficie d'une réalisation sympathique. Les personnages sont de taille plus qu'acceptable et possèdent une animation très fluide et réaliste. Il faut les voir courir pour le croire. Les graphistes ont fait un boulot consciencieux pour avoir autant d'animations (têtes décapitées, courir, saut, pleurs, joie, etc.). Le terrain de jeu est de style très gothique. Le gazon est

Les arbitres ne sont pas fous. Ils tiennent sur le terrain un robot chargé de faire l'engagement (ci- dessus). Ci-dessous, les bombes peuvent se révéler d'une puissance exceptionnelle pour massacrer les adversaires et même ses propres coéquipiers.



Comme tout sport américain, un bon coach est l'âme de l'équipe. Regardez moi ces deux bras levés avec force, vigueur et une certaine note de fierté. L'arbitre, lui est un nouvelle perdant car il cherche quand même à vous discriminer.

différence au fil de la rencontre. A ce sujet, il est dommage de ne pas avoir proposé divers stades. Le scrolling est le principal défaut de BSF. En effet, il est plutôt saccadé. Avec le temps, on s'y fait mais il faut avouer que lors de premières parties, il est assez déroutant.

Avec les mix des spécialistes de tous les bruitages, BSF a de quoi faire face au silence et avec 2 modes de contrôle différents, vous n'aurez pas le droit de dire que le maniement n'est pas pratique.

M.H

L'AVIS DE MICHEL

L'un de mes films culte est Rollerball. Lorsque Speedball est sorti, je me suis offert de longues nuits à concourir dans ce sport ultra violent.

Avec BSF, j'ai retrouvé avec un plaisir incommensurable ces instants où l'on peut se laisser totalement aller à l'agressivité. N'ayez crainte, âmes sensibles ! Brutal Sports Football est conçu de telle façon que toute violence ou mort devient humoristique un peu comme dans "Sacré Graal" des Monty Phyton.

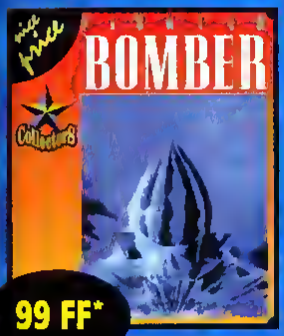
Un vrai régal pour les nerfs et de fronches rigolades lorsque vous y jouez à plusieurs.

Jouez à prix malins avec LA GAMME Collectors

149 FF*

149 FF*

149 FF*



99 FF*

Une pluie d'étoiles sur vos micros

149 FF*

99 FF*

99 FF*

Disponible sur:
Atari ST
Amiga
IBM PC 3.5"

UBI SOFT
Entertainment Software
28, rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous bois
Tél : 48.57.65.52

Collectors is a trademark of Domark Software Ltd. All rights reserved. This game has been manufactured under license from Image Works. © 1991 MIRRORSOFT LTD. Blue Byte is UBI Soft Entertainment. Spectrum Holobyte, The Battle of Britain and Lucasfilm Games are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization. Manufactured by Electronic Arts. Indiana Jones and the Last Crusade © Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization. Manufactured by Ocean. Trademarks are acknowledged.

SHADOWCASTER
Métamorphe... Ose le

Gen d'Or

Créé par Raven Software pour Origin, Shadowcaster est un jeu d'action/aventure très proche de la série des Ultima Underworld dans lequel vous pouvez vous métamorphoser...

SHADOW CASTER

? KEZAKO

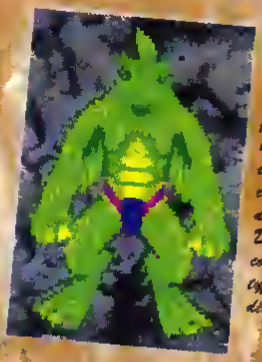
C'est votre forme de départ. Bien qu'elle ne soit pas vraiment adaptée au combat ou à quoi que ce soit, elle est indispensable à la récupération des points de vie et d'énergie.

L'homme chat. La première forme que les dieux vous donneront. Il possède quatre bras ce qui le rend très efficace au combat. De plus, il possède une vision spéciale qui lui permet de voir ce qui est invisible en vision normale.

Le Gnome. Il est très faible, il a entre autres la capacité de récupérer très vite de ses blessures et d'être discret.

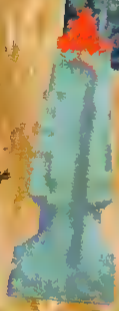
Le Golem. Carrément insensible aux coups, il peut provoquer des tremblements de terre en frappant le sol de son pied.

Le Beholder. Bien entendu, il vole mais possède également des capacités offensives non négligeables.



L'homme poisson. Bien entendu, il peut respirer sous l'eau mais surtout il peut se battre et envoyer des décharges sanguines. Dans l'eau, les conséquences de ce type d'attaque sont dévastatrices.

Le Dragon rouge. Quand vous disposerez de cette forme, vous commencerez à avoir moins de problèmes. Vous pourrez alors cracher le feu et frapper vos adversaires à coup de queue. Bien entendu, vous pouvez voler.

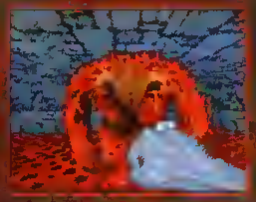


Le monolithe. C'est par l'intermédiaire de ce monument symbolique que les dieux vous donneront de nouvelles transformations. Bref, quand vous le verrez un, ce sera la fête !

Malheureusement, jusqu'au tréfonds des entrailles de la Terre, durant les combats et les Gens se mélangeant aux autres peuples et finissant par oublier leurs pouvoirs jusqu'à ne plus les apprendre. Heureu. Les Gens ayant la possibilité de garder ce chat un des Gens durant un jour à une époque avant sa prochaine naissance, le chemin de votre vie n'est plus à leurs yeux. Seuls une grande motivation vous le fera apprendre le Shadow ou encore le pouvoir d'invisibilité.

Le temps passant, le chat des mauvais rentrant chez eux ayant sauvé la grâce à ses moyens magiques, à l'époque. Ils ramènent jeune enfant qui devient à votre au temple en devenant le moment de la Malédiction pour les Gens qui ne sont à votre tête les premiers. Puis après une naissance votre peuple vous envoie dans une autre dimension pour vous mettre à l'abri de ces forces obscures, qui menace un nouveau Gens par vous appelés Grass Fire. Un autre, celui-ci sentant contre la puissance des forces maléfiques vous révèle qu'ensemble et vous envoie dans un monde différent avec pour mission de vaincre les forces obscures juste avant de pouvoir vaincre en leur pouvoir. Vous rejoignez ainsi votre peuple. Le dernier combat de Grass Fire est un indice. Il vous dit de trouver un monolithe, sortir de ses gonds.

Le jeu commence à votre avant.
La taille de l'écran de visualisation de jeu est paramétrable et peut représenter le 5 au plus de taille de l'écran. La vision de l'aventure en tant [illegible] dans les différentes Wolfenstein, chaque pièce en contient qui explique [illegible] son but le jeu analysé. Les déplacements en 3 dimensions à la souris et grâce au clavier. Ils ne s'effectuent pas [illegible]



Heureusement pour vous, votre adversaire n'est pas si coriace que ça. Toutefois, ne vous fiez pas à son apparence, ce n'est pas ce genre de jeu.

Ces grosses fraises agressives ne sont pas vraiment dangereuses en elles même. C'est leur nombre qui risque de vous poser problème. Pas de quartier ! Quand vous en voyez un paquet, foncez et massacrez !

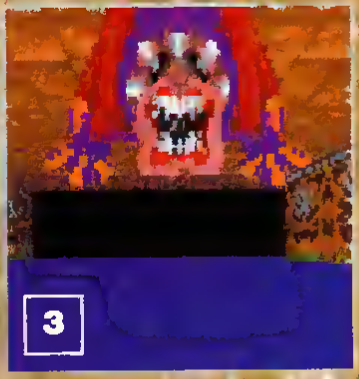
La carte se dévoilera au fur et à mesure de votre exploration. Vous pourrez vous déplacer dessus grâce à la petite fenêtre du haut.

cuse comme dans les Beholder ou Lands Of Lore mais de façon fluide. Ce genre de gestion est bien sûr beaucoup plus réaliste mais implique souvent une certaine lenteur. Ici, il n'en est rien. Même sur un 386 (DX) et en taille d'écran normale, le jeu est extrêmement rapide et si vous courrez, vous ne manquerez pas de vous écraser la tronche contre les murs si vous ne connaissez pas bien les lieux... Une série d'icones très accessibles vous permet de sélectionner la partie de votre corps que vous désirez utiliser. Par exemple, si en forme humaine vous sélectionnez le pied, en pinçant la souris sur la fenêtre de jeu vous pourrez donner des coups de pieds.

Une carte automatique est également disponible, ce qui vous permet d'oublier ces bonnes vieilles feuilles de papier quadrillé (heureusement d'ailleurs, car celles-ci sont très mal adaptées aux jeux possédant ce type de déplacement).

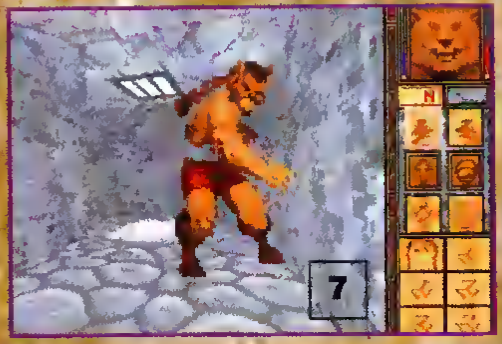
UN MONDE BIEN MAL FREQUENTE...

Les squelettes (1) sont franchement de la grosse rigolade. Les globules (2) qui vivent en tribus ne valent pas mieux. Par contre, les chauves-souris (3) se révèlent redoutables.



Le sorcier squelette (4) lance des boules de feu. Il vous faudra beaucoup de ruse ou de puissance de feu pour en venir à bout.
Les serpents-scorpions (5) sont moins dangereux mais plus nombreux. N'étant pas rapide, vous pourrez vous enfuir pour les tuer en plusieurs fois.

Les Beholders (6) sont très costauds, très nombreux mais heureusement très lents, puisqu'ils se baissent tirer dessus de loin sans bouger.
Le loup-garou (7) est sûrement un des monstres les plus vicieux. Par contre, deux tartes dans la tronche et il est hors service...



SILENT SERVICE II **: La suite de l'excellent Silent Service! Cette nouvelle version beneficie des dernières innovations techniqaes et renferme de nombreuses nouvelles missions.**

RED BARON **: 1914, La Grande Guerre debute... dans le ciel. Devenez vous aussi un chevalier du ciel en prenant les commandes de Red Baron.**

RAILROAD TYCOON **: Participez a la Revolution Industrielle du 19ème siècle en prenant les commandes d'ane compagnie ferroviaire et vivez cette fantastique epopée qa'est l'aube du monde moderne.**

THE PERFECT GENERAL **: Wargame d'acrès facile mais à la strategie poossee. Prenez part a de célèbres batailles telle El Alamein! Menez tanks et soldats à la victoire dans une bataille sans merci.**

Disponible dans les bons et les meilleurs points de vente.

AMIGA is a trademark of Commodore-Amiga, Inc. IBM is a registered trademark of International Business Machines. PERFECT GENERAL : © 1991 Wilson Wood Productions Inc. © UBI SOFT, all rights reserved. RAILROAD TYCOON : © 1990 Microprose Software Inc. RED BARON is a trademark of SIERRA, Inc. © SIERRA is a registered trademark of SIERRA Inc. © 1991 All rights reserved. SILENT SERVICE II : © 1991 MICROPROSE SOFTWARE.

Batailles et Stratégie...

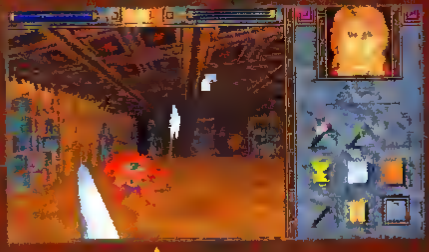
THE LORDS OF POWER

...4 hits pour la gloire.

Disponible sur PC 3.5 et AMIGA

UBI SOFT
Entertainment Software
28, Rue Armand Carrel
93100 Montreuil sous bois

SHADOW CASTER

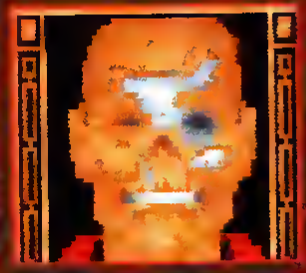


En haut de l'écran se situent deux barres. Une bleue et une rouge. La bleue vous donne votre niveau d'énergie pour des métamorphoses et l'utilisation de certains pouvoirs. La rouge représente vos points de vie. Ceux-ci varient d'une forme à l'autre mais restent proportionnels. Par exemple si sous forme humaine vous disposez de 25 points de vie et que votre maximum est de 50 vous êtes à 50% de vos capacités. Si vous vous transformez en un Golem qui dispose de 300 points de vie au maximum vous vous retrouverez en fait avec 150 points de vie (donc toujours 50%). Il est à noter que seule la forme humaine vous permet de récupérer des points de vie.

Venons-en maintenant aux *Shamanes*. Sachez que vous pourrez essayer au fur et à mesure du jeu les pouvoirs de chacun d'eux. Malheureusement on trouvera les neuf dès le début. Vous pourrez ainsi choisir celui qui vous plaît le plus. Le Shaman de base est la forme humaine. Elle peut lancer des boules de feu.

Le Mage est la première forme non humaine que vous pourrez prendre. Le Mage est un genre de "clone". Il se matérialise quatre fois à proximité du joueur. Chacun est doté de la moitié des points de vie. Il peut également utiliser des boules de feu.

Le Clerc est un petit peu plus magique. Son cas est très proche de celui du Mage. Il peut utiliser, à un moment ou à un autre, tous les pouvoirs. Il est doté d'un pouvoir spécial et peut lancer des boules d'énergie jaune qui a un effet curieux.



Le Kapha ressemble à une grenouille. Très résistant il peut rester sous l'eau et lancer des chocs électriques et des attaques moins efficaces dans l'air.

Le Slaad est un genre de dragon rouge. Il peut voler et cracher du feu.

Pour finir vous pourrez essayer la forme de Drow. C'est un genre de petite guerrière physiquement. Elle est très forte et peut lancer des boules de poison. En fait, c'est le seul sujet de point. En fait, c'est le seul sujet de point. Très intéressant, le Drow est capable de guérir.

Ces différentes formes ne servent pas à une seule action mais plusieurs en fonction.

L'environnement de jeu ne contribue pas particulièrement à la beauté de la scène dans laquelle vous la regardez. Si vous faites l'heureux de vous retrouver dans une forêt, elle ne ressemblera à rien de particulier. Le mouvement général (ça, c'est complètement original).

Très vite arrivé à la première carte, on fait face à des monstres. Lorsque ces derniers sont proches, il vous faudra, pour les tuer, utiliser des techniques particulières. Ainsi, pour tuer les squelettes dans le jeu, il vous faudra les écraser. Les monstres sont très souvent accompagnés de mécanismes tordus qui rendent le combat encore plus difficile.

Graphiquement c'est franchement surprenant pour un jeu de rôle avec textures puisque le moteur est proche de ceux des jeux de tirs (Doom, Hexen). Les textures sont très belles. Les monstres sont très bien animés. Les décors sont magnifiques et variés. Bref, c'est très agréable à l'œil.

Le seul point négatif est la musique. Elle est très moyenne et ne colle pas à l'ambiance. Heureusement on peut la couper.

Le Shadow Caster est un jeu de rôle très original. Il est très beau et très agréable à jouer. Il est dommage que la musique ne soit pas à la hauteur. Mais bon, on ne peut pas tout avoir.

Bien que nous n'ayons pu le tester entièrement, je pense pouvoir vous conseiller ce jeu. Je ne suis pas déçu.

JEU DE ROLE

Electronic Arts

TECHNIQUE

GRAPHISME	18
SON	16
ANIMATION	18
DUREE DE VIE	17

Disponible prochainement 600, 350 F environ.

INTERET

94%

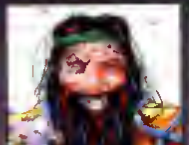
LES ALTERNATIVES

L'AVIS D'OLIVIER

Une fois une fois, je m'attendais à quelque chose de moyen et une fois je me suis trompé. Shadow Caster est tout simplement génial. L'ambiance y est exceptionnelle, le jeu est hyper-rapide même sur mon vieux 386DX 40 et les textures sont très belles. Les formes humaines et félines, ne s'arrêtent pas là. Graphiquement c'est probablement plus beau que l'Ultima et les monstres sont très bien animés. Ce qui vous empêche de vous mettre à la hauteur de la Quête de l'Avatar ? Rien, si ce n'est l'absence d'Underworld. Un jour de votre vie, c'est quand même rude...

Sérieusement, je dois vous quitter. Je vais devoir me faire violence pour ne pas vous lire la fin de mon avis.

L'AVIS DE DIDIER



Origin ne pouvait décidément pas être pris en flagrant délit de lenteur ! Un jeu comme Ultima, aux premières impressions de jeu, furent légèrement décevantes. Le système de jeu est en effet un peu lourd lorsqu'il s'agit de prendre, poser ou utiliser un objet. Point de défaut dans l'interface, à je ne sais quoi ressemble un produit d'action pur dans le réel. Je, la diversité des mondes, des formes et de ses pouvoirs, a permis à Origin d'élaborer un scénario très complet. Bref, on se passionne et on admire une fois de plus la réalisation exemplaire.

Chez votre marchand de journaux

JOUEZ SUR VOTRE PC

POUR 64 F SEULEMENT

1 Grand Jeu du Commerce pour votre PC

SLIDERS

PC DISQUETTE

☐ Je commande le N°7 de PC Disquette 64 F (port compris) SLIDERS
Je commande le N°1 ☐ N°2 ☐ N°2 ☐ N°4 ☐ N°5 ☐ N°6 ☐
de PC Disquette (prix unitaire : 64 F) (port compris)
☐ Je m'abonne pour 6 numéros à partir du N°7 : 294 F (90 F d'économie)
☐ Je m'abonne pour 12 numéros à partir du N°7 : 540 F (228 F d'économie)

Nom

Prénom

Adresse

CP Ville

Je joins mon règlement par chèque ou CCP à l'ordre de Pressimage - 210, rue du Fg St Martin - 75010 Paris.

Chez votre marchand de journaux

JOUEZ SUR VOTRE MAC

POUR 64 F SEULEMENT

1 Grand Jeu du Commerce pour votre MAC

THARGAN

MAC DISQUETTE

☐ Je commande le N°3 de MAC Disquette 64 F (port compris) THARGAN + VEGAS POKER
Je commande le N°1 ☐ N°2 ☐ N°3 ☐ N°4 ☐
de PC Disquette (prix unitaire : 64 F) (port compris)
☐ Je m'abonne pour 6 numéros à partir du N°5 : 294 F (90 F d'économie)
☐ Je m'abonne pour 12 numéros à partir du N°5 : 540 F (228 F d'économie)

Nom

Prénom

Adresse

CP Ville

Je joins mon règlement par chèque ou CCP à l'ordre de Pressimage - 210, rue du Fg St Martin - 75010 Paris.

Chez votre marchand de journaux

JOUEZ SUR VOTRE AMIGA

POUR 49 F SEULEMENT

1 Grand Jeu du Commerce pour votre AMIGA

SLIDERS

AMIGA DISQUETTE

☐ Je commande le N°4 de AMIGA Disquette 49 F (port compris) SLIDERS
Je commande le N°1 ☐ N°2 ☐ N°2 ☐
de PC Disquette (prix unitaire : 64 F) (port compris)
☐ Je m'abonne pour 6 numéros à partir du N°4 : 234 F (60 F d'économie)
☐ Je m'abonne pour 12 numéros à partir du N°4 : 432 F (156 F d'économie)

Nom

Prenom

Adresse

CP Ville

Je joins mon règlement par chèque ou CCP à l'ordre de Pressimage - 210, rue du Fg St Martin - 75010 Paris.

Auchan

GRAND JEU

1er Prix

Une gamme complète de logiciels de jeux sur PC, AMIGA, ATARI ou MACINTOSH à sortir chez Electronic Arts, Microprose, Sierra-On-Line et Virgin Games, du 1er novembre 93 au 28 fevrier 94.
4 t-shirts

2° au 10° prix

4 logiciels de jeu sur PC, AMIGA, ATARI ou MACINTOSH (1 jeu par éditeur).
4 t-shirts

11° au 50° prix

4 t-shirts
4 démos

QUESTIONS

❶ - *ACES OVER EUROPE recrée les combats aériens de la Seconde Guerre Mondiale en Europe. Combien d'avions différents serez-vous amené à piloter lors de vos missions ?*
- a - 11
- b - 16
- c - 21

❷ - *SUBWAR 2050 est une simulation sous-marine où vous traverserez lors de vos missions aquatiques une faune et une flore extraordinaire. Quel rôle incarnez-vous ?*
- a - commandant cousteau
- b - un mercenaire
- c - capitaine Nemo

❸ - *PRIVATEER est développé par ORIGIN, une des équipes de développement les plus prestigieuses. Comment s'appelle le créateur d'ORIGIN ?*
- a - Chris ROBERTS
- b - Eric MATTHEWS
- c - Sid MEIER'S

❹ - *Dans quelle catégorie de jeu Lands Of Lore se classe-t-il ?*
- a - jeu de Stratégie
- b - jeu de Rôle fantastique Médiéval
- c - jeu de Plate-forme

Dynamix
Virgin
MICRO PROSE
ORIGIN
We create worlds
ELECTRONIC ARTS

CONCOURS

Auchan

BULLETIN REPONSE

A retourner sur carte postale à GEN 4 avant le 30.11.93 à :
GEN 4 - concours Auchan - 15, rue Hégésippe Moreau,
75018 - PARIS

1	a ☐	b ☐	c ☐
2	a ☐	b ☐	c ☐
3	a ☐	b ☐	c ☐
4	a ☐	b ☐	c ☐

Nom.....Prénom.....

Adresse.....

.....

.....

Age.....Ordinateur.....

Extrait du règlement :
1) GUILLEMOT INTERNATIONAL et [illegible] organisent un concours du [illegible] le 30.11.93 à minuit.
2) La participation est ouverte à toute personne des membres de GUILLEMOT INTERNATIONAL [illegible] et de Auchan. Elle implique [illegible] du présent règlement. Le simple fait [illegible] Gen 4. Les bulletins illisibles, [illegible] ne seront pas pris en compte.
3) Les bulletins de participation sont [illegible] du règlement ou envoyés sont [illegible] à l'adresse du magasin.
4) Les gagnants [illegible] ou sont avertis [illegible]

ALADDIN

Aladdin, pour ceux qui n'en auraient pas encore entendu parler, c'est la dernière super production des studios Disney, un dessin animé de toute beauté basé sur le héros des mille et une nuits. Pour ce qui est du film, allez jeter un œil sur l'article que notre consœur Anne-Karine lui consacre. Pour le jeu, restez avec moi et je vous dis tout de la petite merveille que Virgin Games en a tiré. Tout d'abord, Virgin est parti d'une idée simple mais géniale : au lieu de pomper (avec plus ou moins de réussite) les graphismes des dessinateurs de Disney, ils les ont tout simplement fait réaliser par ceux-ci... A l'arrivée un produit aux graphismes mégalables, tout simplement.

J'en entends déjà beugler : mais c'est quoi comme genre de jeu cet Aladdin ? Réponse à ces impatients : c'est un jeu d'arcade aventure qui scrolle dans tous les sens (comme Sonic). Ce type de jeu ne manque pas sur Megadrive, certes ! Mais faites moi confiance, ce jeu là, c'est une car-

touche... de dynamite. Un concentré de nouveautés. D'abord, puisque c'est la première chose qui saute aux yeux, à cause des graphismes. Ma gni-fiques. Et encore, c'est peu de le dire. Label 100% Disney et des couleurs tellement belles et bien choisies que l'on dirait du 256 couleurs (bien que la console n'en affiche que 64). Le deuxième grand moment concerne les animations. Non seulement celles-ci sont superbes, mais en plus, elles fourmillent et sont pleines d'humour. Par exemple, si vous ne faites rien faire à Aladdin pendant quelques secondes, celui-ci s'appuie sur son cimeterre et commence à jongler avec une pomme... Et tout le jeu est comme ça, bourré de petits détails qui, au final, font de l'animation un modèle du genre. En plus de cela, le jeu est hyper-rapide et le scrolling (multidirectionnel) est carrément une leçon de programmation. En ce qui concerne le jeu en lui même, votre but est de délivrer une pauvre princesse prisonnière d'un vilain pas beau libidineux (un grand classique). Pour ce faire, vous disposez d'un cimeterre, de pommes que vous pouvez jeter à la tête de vos ennemis et

Gen d'Or

ARCADE	
Virgin Games	
GRAPHISME	17
SON	15
ANIMATION	17
DUREE DE VIE	17

Disponible novembre 1993. Moins de 500 F.

INTERET

92%

3615 GEN4, des clubs pour parler du jeu auquel TU joues, tape *CL.

de votre courage. Vous pouvez sauter, grimper aux echelles et aux cordes, progresser en vous suspendant a une corde tendue... L'ambiance sonore colle très bien a l'action (la musique reprend tout simplement celle du film) et les bruitages sont un vrai regal. Comme il serait relativement grotesque de vous les citer (une ligne de Chlouf, Crac et Schgling ne ferait pas sérieux) vous devez me croire sur parole. Les decors des differents tableaux vont du marche à la grotte en passant par la prison, le désert et un superbe passage en tapis volant (que ne ferait-on pas pour une charmante demoiselle...).

En conclusion, même si l'univers Disney vous donne de l'urticaire, que vous mettez des tapettes à souris chez vous et que vous allez à la chasse au faon tous les ans, il va falloir vous faire une raison. Le prochain jeu star de la Megadrive se nommera Alladin, un point c'est tout. ■

O.C

ALLADIN

un film de Ron Clements et John Musker, sortie le 24 novembre.

Autant vous le dire tout de suite, Aladdin est de la même veine que les dessins animés qui ont fait la gloire des studios Disney. On aurait pu craindre que le superbe La Belle et la Bête soit une exception et que le nouveau Disney retombe rapidement dans le style gentillet de Peter et Elliot le Dragon. Et bien pas du tout. Comme Bambi, les Aristochats ou Cendrillon, Aladdin nous fait rêver. On y retrouve la même féérie, la même energie.

Et surtout de l'humour à revendre. Vous connaissez certainement déja l'histoire du petit Aladdin qui en frottant une lampe (merveilleuse) voit son destin changer. Mais vous connaissez peut-être moins bien les personnages annexes. Du genie (bleu comme un Schtroumph !) en passant par le singe farceur d'Aladdin à l'insupportable perroquet de l'horrible Grand Vizir, tous valent le détour. Le perroquet est une espèce d'oiseau hurleur, toujours prêt á vociférer (mais oui, il parle !) contre le Calife quand celui-ci ne le bourre pas de biscuits secs qui lui clouent immédiatement le bec ! Le ouistiti d'Aladdin quant à lui est le roi du vol à l'étalage. Un tantinet jaloux de l'amour que porte son maître a la belle fille du calife, il fait des gnmaces a hurler de rire pour se faire comprendre (parce que lui ne parle pas !). Quand au genie, il est complètement craquant. Une fois sorti de sa lampe, il fait un show qui va à cent à l'heure, changeant toutes les deux secondes de personnags et chantant à tue-tête pour expliquer à Alsddin qu'il ne peut lui exaucer que trois vœux ! C'est un spectacle digne des plus grands shows americains où d'ailleurs le génie prend parfois la forme de personnages celebres comme, par exemple, Jack Nicholson ! Si l'humour est présent tout au long du film, l'émotion a aussi sa place. Lorsqu'Aladdin et la fille du Calife font le tour du monde en tapis volant à travers étoiles et nuages, on a presque envie d'y être.

La peur est aussi presente lorsque le Grand Vizir, qui fait tout pour être Calife à la place du Calife réussit son plan machiavélique et se rend maître de la lampe merveilleuse. Là, l'horreur commence. Le Vizir qui jusque-là était d'une laideur à faire peur devient carrément monstrueux... Les couleurs du dessin animé virent des pastels au rouge violent et les paisibles paysages verdoyants deviennent d'horribles montagnes inhospitalières... De l'émotion et de la beauté, de l'humour et du rêve, voila de quoi est fait Aladdin. Le style du dessin est superbe. Tout en rondeurs et en boucles, il se rapproche du fameux "style en O" que Bambi imposa au monde entier. La qualite du graphisme alliée à celle de l'intrigue font d'Aladdin un grand dessin animé.

Vous l'avez compris, toutes les sentations sont presentes dans Aladdin et si vous aimez rever, courrez tout de suite le voir ■

A K D.

L'AVIS D'OLIVIER

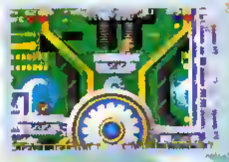
Vous savez, moi, les jeux vidéo, ce n'est pas vraiment ma tasse... Pourtant, je dois bien avouer que celui-ci m'a franchement fait saliver sous la chasse. Je ne sais pas si ce sont les graphismes de Disney qui sont à tomber par terre, les animations toutes plus belles et réalistes les unes que les autres ou encore la jouabilité qui m'ont fait cet effet, mais tout ce que je peux vous dire c'est que vous voudrez vous prendre beaucoup de plaisir à jouer à cette merveille, mais qu'en plus, vous risquez comme moi de vous retrouver avec 15 personnes autour de vous prêtes à vous arracher le joystick...

LA CONSOLE NEO GEO

Le nec plus ultra

Tout le monde le sait, une cartouche Neo Geo n'est pas donnée. Pourtant, plus de quarante titres sont actuellement sur le marché. Etudions de plus près ce que certains considèrent comme la "Rolls Royce" des consoles.

Samouraï Shodown

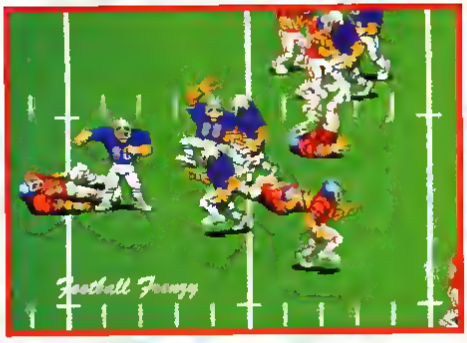


Blue's Journey

COMMENT CA MARCHE ?

La Neo Geo est dotée d'un microprocesseur 68000 cadencé à 12 Mhz epaulé par un Z80A a 4 Mhz. La Working Ram est de 64 Kbytes et la RAM Video de 88 Kbytes. Il est possible d'afficher 4096 couleurs a l'écran parmi une palette de 65536 nuances. La taille des sprites va de 1x2 (pour le plus petit) à 18x512, et 380 sprites peuvent être affichés simultanement à l'écran. Côte son, il y a 15 pistes sonores de qualité FM, dont 7 uniquement dédiees aux voix digitalisees.

Sur ce plan, la Super Nintendo et la Megadrive sont largement dépassees et pourtant il faut savoir que les composants electroniques sont aussi compris en partie dans la cartouche. Cela signifie que les programmeurs ont la liberté d'inclure des co-processeurs dédies. Par exemple, la cartouche Trash Rally comporte un co-processeur qui s'occupe spécialement des rotations sur lesquelles tout le jeu est basé. En fait, SNK (la compagnie qui construit la Neo Geo) a choisi de loger une partie des composants electroniques dans la cartouche pour pouvoir offrir des jeux dont la qualité serait moins tributaire des capacites et des limites techniques de la console. Voilà qui explique donc le prix des cartouches (1500 francs pour les plus recentes) par rapport aux autres consoles.



QUI FAIT LES JEUX ?

SNK produit la majorité des jeux. Cette société n'a donné de licence pour developper sur la Neo Geo qu'à deux autres compagnies : Alpha et Sammy. Pourquoi ? Tout simplement parce que les jeux Neo Geo sont aussi destinés au marche de l'arcade et que des géants comme Capcom ou Konamy sont deja présents.

S'ils developpaient pour la Neo Geo, ils se mettraient directement en concurence avec leurs propres produits.

Vous ne verrez donc jamais d'adaptation de Street Fighter II ou Magic Sword sur Neo Geo.

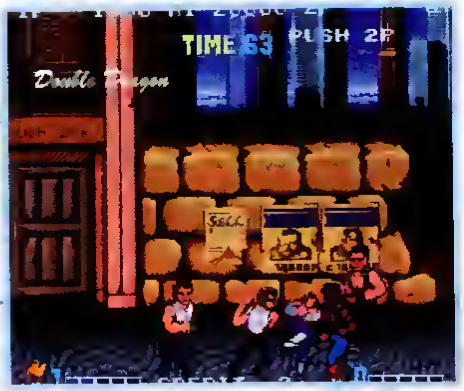
LES JEUX NEO GEO SONT AUSSI EN SALLE D'ARCADE

Quand SNK affirme que les jeux Neo Geo sont de la qualité des jeux d'arcade, elle n'exagère pas. Tous ces jeux ont été commercialisés en salle et à une époque, SNK proposait même un meuble special Neo Geo qui regroupait plusieurs jeux comme Guy Spy, Raguy, etc. Maintenant, ce meuble a pratiquement disparu car il est plus rentable de présenter un jeu comme Art of Fighting dans un meuble à part que de faire des compilations.

Celles-ci sont généralement des manettes venant de bornes Neo Geo ou des Viper.
Le principe est simple et d'un coût relativement raisonnable puisqu'un boîtier Arcade Système revient à 2000 Frs environ (un rapide calcul donne une équivalence de 600 parties en salle).

OU TROUVER LES CARTES DE JEU ?

Avoir le boîtier, c'est bien ! Mais ce sont quand même les jeux les plus importants. À ce niveau, attention aux arnaques ! Deux "filières" existent pour se procurer les cartes. En vous adressant à des sociétés telles que D.B. Logic ou WDK, vous aurez accès à un catalogue de produits. La deuxième solution est d'aller voir les gérants de salles d'arcade et de leur proposer



de leur acheter des cartes dont ils ne se servent plus. En théorie, le prix des cartes neuves varie de 5000 à 15000 Frs, mais en pratique tout dépend du jeu. Certains ne sont pas très cotés auprès des salles car peu rentables, mais ils restent pourtant de très bons jeux et vous pourrez les obtenir entre 800 et 2000 Frs. Par contre les nouveautés sont souvent hors de prix. Un autre phénomène est celui des copies. Il existe entre 5 et 20 sociétés qui effectuent des copies de jeu. Vous pourrez donc trouver des prix fous auprès des gérants mais attention, la copie n'est pas toujours parfaite.
Une dernière solution est la location. À notre connaissance, seule D.B. Logic offre ce service.

LA SÉLECTION DE GEN4

NOM	TYPE	COMMENTAIRE	PRIX	LOC. À LA SEMAINE
DOUBLE DRAGON	BEAT'EM UP	Double Dragon est un des premiers dans le genre baston mais reste toujours plaisant malgré son grand âge	500 F environ	110 F environ
DRAGON NINJA	BEAT'EM UP	Dragon Ninja possède une meilleure réalisation que Double Dragon et des ennemis plus variés. Un des bon jeu.	600 F environ	120 F environ
FATAL FURY 2	BEAT'EM UP	Encore un jeu de combat également de grande qualité. Les adeptes ne pourront pas résister	1490 F environ	
FINAL FIGHT	BEAT'EM UP	Incarnant un chevalier, vous délivrerez une princesse des griffes d'un horrible monstre si tout va bien. Un sublime classique du genre	1100 F environ	140 F environ
GHOST'N GOBLIN	ACTION / AVENTURE	Jouable à deux, vous incarnez le rôle d'un agent secret. Une belle animation et des tirs dans tous les sens	950 F environ	120 F environ
STREET FIGHTER 2 TURBO	BEAT'EM UP	Voici le jeu de combat par excellence. De nouvelles animations pour le dernier de la série et un intérêt inégalable.	3290 F environ	300 F environ
TETRIX	RÉFLEXION	A vous d'empiler des formes géométriques afin de former des lignes. Si vous jouez à deux, Tetrix devient passionnant. Un jeu de réflexion extraordinaire.	600 F environ	110 F environ
TAITO CUP FINALS	FOOTBALL	Taito Cup Finals possède de très grandes possibilités. Vous pourrez faire accomplir presque toutes les actions voulues à vos joueurs. Passionnant si vous faites un match entre amis.	—	450 F environ
WORLD RALLY	RALLY AUTOMOBILE	De jour, de nuit, sur boue ou sur neige, il vous faudra éviter les obstacles sur la route. Un réalisme extraordinaire et des effets de dérapages à couper le souffle.	7300 F environ	450 F environ
X. MEN	BEAT'EM UP	Avec X. Men, vous pourrez jouer un des six X. Men de l'équipe afin de contrer Magnéto et ses terribles sentinelles. Les animations sont superbes et les explosions vous feront frémir. Jouable jusqu'à quatre.	5250 F environ	—

LES MACHIN

Une joie sans borne

Yann et Olivier sont partis la fleur au fusil à leur premier salon Amuse Expo, LE salon français de la borne d'arcade. Plein d'espoir nos deux bizuts se sont arnachés pour relever le défi des machines du futur et ont même pensé à la Dramamine et à la flasque de cognac pour les moments difficiles. Malheureusement, c'est un salon bien triste qui les attendait dont le seul temps fort fut une panne de courant de deux heures qu'ils mirent à profit pour s'exercer à l'art subtil de l'interview avec les charmantes hotesses du salon.

Amuse-Expo 93 : Amuse 3%, Expo 4%, panne de courant 93%

Du 22 au 24 septembre dernier se tenait à l'Espace Champerret a Paris la cuvée 93 d'Amuse Expo, salon des professionels des jeux automatiques, cuvée qui, il faut bien l'avouer, risque d'être bien meilleure dans le domaine du beaujolais que dans celui du jeu vidéo.

J'entends déjà certaines interrogations de la part de certains d'entre vous concernant le "jeu automatique" Que peut bien recouvrir ce terme ? Et bien c'est simple a peu pres tout ce qui accepte des pieces de monnaie et que l'on voit fleurir dans des endroits aussi héteroclites que cafés, salles de jeux, ou grands casinos Cela recouvre bien entendu les bornes d'arcade video classiques mais aussi les flippers, les machines à sous vous faisant gagner pratiquement tout sauf de l'argent (législation oblige), les Juke-Boxes, billards, baby-foot . Bien évidemment, nous nous sommes plutôt penches sur l'aspect arcade vidéo de ce salon, et, nous devons bien le reconnaître, les surprises (il y en a quand même quelques-unes) viennent plus cette annee des jeux eux-même que des bornes.
Cette année, les jeux de baston et les simulateurs de courses tiennent le haut du pavé, comme l'année dernière.
La plupart des jeux presentes au cours de ce salon etaient souvent identiques a ceux que vous avez eu l'occasion de découvrir cette année dans les salles d'arcade
Côte baston, la grande majorite des jeux consiste toujours à explorer, la plupart du temps à deux joueurs, un niveau aux decors agréables, et a massacrer tous les personnages qui pointent leur nez à l'écran.

Consultes le sommaire des anciens numéros sur 3615 GEN4.

ES D'ARCADE

Bien réalisés, fluides et souvent très beaux graphiquement, ces jeux bien que très agréables ont un goût de déjà vu extrêmement tenace
Citons quand même pour les amateurs la sortie dans cette catégorie de Peter Pan de VidéoKit qui reprend les aventures de Sir James Barrie en y incorporant un aspect plutôt musclé et le superbe MetamorphicForce de Konami, dans lequel deux joueurs s'efforcent de se frayer un chemin à travers une horde de vilains mais avec un atout de poids : la possibilité de se transformer en une sorte de bestiole garou (ours, tigre ...)
C'est très beau, comme d'habitude, on contrôle rapidement le jeu et en plus les transformations produisent un effet bœuf.

Toujours dans le domaine de le baston, deux stands se distinguaient de la morosité ambiante. Tout d'abord celui de Capcom qui ne présentait rien de moins que sa nouvelle version de Street-Fighter II baptisée Street-Fighter II, Tournament Battle.
Cette nouvelle machine met en réseau quatre bornes et permet d'organiser des championnats.
Huit joueurs prennent place (deux par borne), choisissent leur personnage et combattent. Bien entendu, tous les matchs ne se finissent pas en même temps, et pour éviter de vous tourner les pouces en attendant, le jeu vous offre la possibilité de continuer votre petit combat, mais le résultat est alors acquis.
Une fois tous les matchs terminés, une grosse flèche contenant un numéro s'affiche sur votre moitié d'écran. Vous devez alors vous diriger vers la borne numérotée correspondante où vous attend un autre joueur pour un nouveau combat et ainsi de suite jusqu'à la finale.
Bien entendu, même si vous vous faites étaler d'entrée de jeu, cela ne signifie pas que vous allez vous reposer. Il va falloir vous battre pour obtenir les places d'honneur, ce qui vous garantie trois parties, quelles que soient vos capacités.
En ce qui concerne la réalisation, pas de changement, si ce n'est une tripotée de personnages disponibles qui ne l'étaient pas dans la première version.

La deuxième grosse surprise et peut-être même le jeu le plus impressionnant du salon, toujours dans la catégorie baston, nous vient de Sega avec le sublime Virtua Fighters. Alors là attention ! Innovation droit devant. Ce jeu risque bien de bousculer le titan Street Fighter II de façon assez violente.
Virtua Fighters oppose deux joueurs se battant à mains nues sur un grand Tatami (un tapis de combat).
En gros, on reprend une recette qui marche et on l'adapte aux dernières techniques du moment, car en ce qui concerne la réalisation, c'est carrément une nouvelle génération qui pointe le bout de son nez.
Contrairement aux personnages de "Street" représentés par des sprites en Bitmap, ceux de Virtua Fighters sont carrément des personnages de synthèse. Chaque personnage est défini par un très grand nombre de polygones minuscules qui mis bout à bout permettent d'obtenir des formes complexes.
Cette technique n'est pas nouvelle, même en ce qui concerne la représentation de personnages humains (elle a déjà été utilisée pour le fabuleux Alone In The Dark), mais elle atteint ici une qualité inégalée qui est due au très grand nombre de polygones utilisés (plus leur nombre est important, plus l'image est belle, mais plus elle demande de temps de calcul). Le jeu est très réaliste puisque désormais, il n'est plus nécessaire d'avoir recours à pleins de Sprites différents simulant les mouvements intermédiaires. Il suffit de définir une position de base, une position d'arrivée et le programme calcule en temps réel

Sur le stand Capcom nous attendait la nouvelle version de Street Fighter II permettant de jouer à huit simultanément par l'intermédiaire de quatre bornes reliées en réseau. Des championnats acharnés n'ont pas tardé à voir le jour, sous l'œil expert et ou combien séduisant de Chun Li, une des héroïnes du jeu.

VIRTUA FIGHTERS

Les premières images de Virtua Fighters. Comme vous pouvez le voir, les combattants sont extrêmement bien réalisés pour des personnages créés à base de polygones. L'avantage de Virtua Fighters par rapport à des jeux tels que Street Fighters ; la possibilité de voir la scène se dérouler sous des angles différents ou bien même d'avoir des "travelling" pendant l'action, le tout avec un réalisme extraordinaire. Tellement le must du salon !

Yann (mesurant 1m92) semble un peu perplexe (et on le comprend) au volant de cette borne construite autour d'un vrai "kart". Le succès de ces bornes simulant la machine que vous êtes censé piloter ne cesse de croître ces dernières années.

La borne d'Air Combat. Admirez le look très étudié. En plus, elle est extrêmement confortable et bien que n'étant jamais grimpé dans un cockpit, nous avions vraiment l'impression qu'un vrai n'aurait pas été différent.

toutes les positions intermédiaires ce qui autorise un nombre de coup impressionnant et 3D oblige, la possibilité de voir l'action sous différents angles.

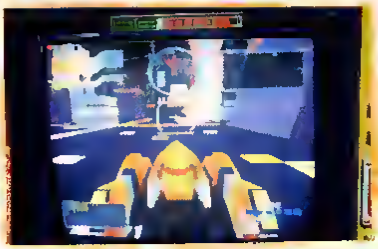
Comme vous pouvez le constater le jeu en met carrément plein la vue et je peux vous garantir que question intérêt, il n'a vraiment rien à envier a Street Fighter. Il suffisait pour s'en rendre compte d'ouvrir les yeux et de contempler la foule qui se pressait devant la borne de présentation.

En ce qui concerne les simulations de vol, c'est clair, il n'y en avait qu'une. Mais attention ! Pas n'importe laquelle. Air Combat de Namco représente probablement ce qui se fait de mieux dans le domaine du simulateur simple (j'entends par là le jeu en lui même et pas l'intérêt de la borne comme la R360, la borne de Sega en forme de boule à l'intérieur de laquelle se trouve le joueur qui est secoué dans tous les sens). L'écran vous montre ce que verrait le pilote de son siège. Vous êtes donc à bord d'un chasseur et après avoir sélectionné un niveau de difficulté vous vous retrouvé directement dans les airs avec pour mission d'abattre tout ce qui s'y trouve. Deux armes sont a votre disposition : les missiles et le canon. Le viseur électronique commute d'une visée a l'autre automatiquement en fonction de la distance qui vous sépare de votre cible qui peut aller du gros bombardier au chasseur ultra-rapide en passant par le chasseur furtif. En permanence, une flèche vous indique dans quelle direction se trouve votre cible (c'est bien pratique) et une fois que vous avez une acquisition de votre cible, il ne reste plus qu'a balancer un Sidewinder. Bien sûr, certains ennemis sont plus coriaces que les autres et largueront des leurres afin de devier vos missiles. L'élément stressant qui vient pimenter le jeu est que vous disposez d'un temps maximum pour descendre votre cible. Si vous y arrivez, pas de problème. Par contre l'échec signifie la fin de la partie.

Les graphismes de Air Combat sont quelconques en ce qui concerne le sol. Par contre les avions sont superbes et se placer derrière eux n'est pas vraiment une partie de plaisir.

Côté contrôle, vous disposez d'un manche a balai équipé de deux boutons, un pour les canons et l'autre pour les missiles, et d'une manette des gaz. Il ne faut pas tirer de conclusions hâtives sur ce simulateur avant de l'avoir vu par vous même et se contenter de penser "un de plus". La réalisation hyper-réaliste et

L'écran de jeu d'Air Combat est un vidéo-projecteur de petite taille, ce qui correspond tout de même à un écran normal de très grande taille. Aux commandes de cette merveille, pas de doute, vous êtes à bord d'un véritable chasseur.



Les bornes de Cyber Sled sont promises à un gros succès. Il suffit de voir le monde qui s'y bouscule pour se rendre compte de l'attrait potentiel. Le jeu de demain se dessine autour des deux aspects principaux de cette petite merveille : un univers en trois dimensions et une construction structurée autour d'une base de réseaux.

Des dizaines de solutions de jeux d'aventure sur 3615 GEN4, tape *SOL.

surtout la vitesse impressionnante font de Air Combat le simulateur le plus etonnant de ce salon
Toujours de chez Namco, un prototype était en présentation et répondait au doux nom de Cyber Sled. Ce jeu vous met aux commandes d'une sorte de robot au look particulier que l'on place dans une arene aux formes très géométriques. Son but : pulveriser l'adversaire. L'attrait principal de l'adversaire est qu'il est joué par un autre joueur qui se trouve sur une autre borne juste à côté (d'ou possibilité de coups de coudes rageurs autant que peu fair-play)

Le jeu en lui même est en 3D formes pleines et ultra-rapide. Tous les moyens sont bons pour venir a bout de l'autre, tirs, coups, manœuvres anti sportives afin de le retenir dans un coin... Même si ce salon présentait bien d'autres produits tel que Real World Boxing, un jeu de boxe relativement surrealiste dans lequel les super-patates ressemblent à de véritables boulets de canons, World Rally, déjà dans les salles qui vous met au volant d'un petit bolide que l'on voit d'une vue "helicoptère" avec lequel vous devrez négocier au mieux vos dérapages et encore bien d'autres produits de qualite inegale (voir certains completement pourris ou carrément grotesques comme la borne de peche dont vous pouvez voir la photo sur cette page) Ce qu'il faut retenir aujourd'hui du monde du jeu video, c'est

Peter Pan. Nous devons bien avouer que nous n'imaginions pas le heros de Sir James Barrie aussi vigoureux et agressif. Loin d'être le petit personnage charmant de Walt Disney, celui-ci a plus d'affinites avec Terminator

que les machines qui créent l'évènement s'articulent autour de deux techniques.
La première, c'est la 3D (3 dimensions). Cette technique, dont le principe est de definir une scène par un nombre de points repéres dans l'espace et de faire calculer leur position relative par rapport à l'observateur, permet de simuler la vision réelle et de voir la scène sous differents angles et s'oppose a la technique du bitmap dans laquelle la scene est representee par un dessin. Ok, c'est souvent beaucoup plus joli, mais c'est completement statique et au final, cela fait assez cartouche égyptien ...
Cette technique principalement développée dans un premier temps dans l'univers du jeu sur ordinateur et sur des jeux très

Metamorphic Force est probablement le plus beau jeu de sa catégorie. Le principe est simple : vous progressez en coupant la tête de tous ceux qui se mettent sur votre route. Génial lorsque l'on y joue à deux, ce jeu explore très bien l'idée de la transformation des personnages.

cibles comme la simulation de vol commence a sortir des sentiers battus pour entrer en force dans tous les domaines comme le jeu d'aventure (Alone In The Dark), le jeu de baston (Virtua Fighters), et la simulation de course automobile (Virtua Racing)
La puissance de calcul des processeurs toujours plus performants permet desormais d'obtenir des images de synthese de qualite acceptable en temps réel. On en est pas encore aux images d'Imagina, le salon de l'image de synthese, mais ça vient, ca vient...
L'autre domaine concerne le réseau. Cette technique (sur laquelle vous apprendrez tout dans un prochain dossier) consiste à ne plus laisser le joueur dans son coin face à un ennemi ordinateur plus ou moins previsible, mais à lui donner la possibilite de se confronter à un adversaire humain (pouvant d'ailleurs se trouver à une très grande distance de là) par un systeme de gestion de réseau. Il est en effet plus gratifiant, même pour un jeu comme les échecs, de se mesurer a un adversaire dont on attend passion et erreurs qu'à une machine froide, même si, comme dans le cas des échecs, l'experience est sûrement plus profitable.
Comme nous, vous vous demandez certainement quelle machine remportera le match ahurissant que s'appretent à se livrer les géants de l'électronique mondial. CD-I de Philips, 3DO, Amiga CD-32, Mega-CD, Reality de Nintendo, PlayStation de Sony, Jaguar d'Atari, Laseractive de Pionner, Saturn de Sega... autant de machines a l'avenir incertain, et il semble pour le moins présomptueux d'établir un tierce gagnant dans ce domaine.

Cependant, une chose semble sûre et toutes les stratégies marketing du monde n'y changeront rien. Le vainqueur sera celui qui aura su offrir un produit a faible prix qui repondra aux attentes des joueurs. Et comme il est clair que la 3D temps réel et le réseau tiennent aujourd'hui le haut du pave, il y a gros a parier que le constructeur qui nous offrira le premier un espace virtuel digne de ce nom ou quelque chose s'en approchant décrochera la timbale.

Nous ne resistons pas à l'envie de vous présenter cette curiosite. Un jeu de pêche dans lequel vous lancez votre canne et... Vous attendez. Palpitant, non ?

Les jeux de course automobile sont encore un bon exemple de ce que veulent les nouveaux joueurs. Du réseau, encore du réseau, toujours du réseau pour jouer à deux, quatre ou même douze et des bornes d'arcade confortables, belles et réalistes. Les joueurs ne veulent plus "jouer" au pilote, ils veulent "être" pilote et se mesurer à leurs contemporains...

LES JEUX ARCADE-MACHINE

Le principe JAMMA

Une carte Jamma. Savez-vous ce que c'est ? Et bien c'est tout simplement la possibilité de jouer à des jeux de qualité arcade chez soi... Yann nous en dit plus.

Une carte Jamma, c'est une plaque remplie de composants électroniques qui se cache dans les bornes d'arcades que l'on trouve dans les salles de jeu ou les cafés. Qui n'a pas rêvé d'avoir une borne chez soi ? Malheureusement cela prend énormément de place et peut s'averer coûteux à l'achat. Mais il existe une solution a ce problème, le principe Jamma.

Tout le monde dispose d'une télévision chez soi. Il suffit alors de se fournir un boîtier qui va convertir les impulsions d'une carte Jamma pour la tele. La société D B Logic a creé l'Arcade Systeme, ce petit ustensile qui effectue la liaison entre la carte et le televiseur. Naturellement ce n'est pas le seul existant de ce type (Combo, Arcade WDK) mais D B Logic reste la seule societe vendant cet accessoire et son environnement aux particuliers.

Ou se renseigner ?
Pour en savoir plus et pour obtenir un catalogue des produits, vous pouvez vous adresser à la société
D.B. Logic
5, rue Victor Meric 92110
CLICHY SUR SEINE
Tel : 47.37.86.10

LA TECHNIQUE

L'Arcade Systeme joue le rôle d'un transformateur, les cartes Jamma ayant une alimentation variable entre 4,9 et 5,3 Volts. Il se branche grâce à une prise péritel sur la tele et possède 5 boutons de réglages. Trois servent a l'affinage des couleurs (rouge, vert et bleu), un à introduire les crédits, le dernier sert à faire varier le voltage afin que la carte fonctionne correctement. Il y a quatre prises sur le devant de l'appareil, deux pour des casques et deux pour des manettes de jeu.

Sondage express : l'avenir dépend de vous ! Voulez-vous une rubrique régulière sur la Neo Geo ? Ou beurk surtout pas ?

Pour être compatibles à la norme JAMMA (norme des cartes de bornes d'arcade), les cartouches Neo Geo sont utilisees avec un adaptateur qui a aussi pour rôle de gérer les informations. C'est le fameux standard MVS (Multi Video System) que vous pouvez voir en choisissant le niveau de difficulte sur les jeux Neo Geo. A part 8 broches en plus sur le connecteur, il n'y a aucune difference entre les cartouches destinees à l'arcade et celles qui sont vendues pour la console. Cette compatibilité est une aubaine pour les possesseurs de consoles. En effet, les jeux sortant environ un à deux mois avant en salle d'arcade, il est possible de tester un titre avant de l'acheter sur Neo Geo.

Joy Joy Kid

Soccer Brawl

2020 Super Baseball

LA SELECTION DE GEN4

NOM	TYPE DE JEU	COMMENTAIRE	PRIX
2020 SUPER BASEBALL	SPORT	Vous jouerez les robots dans une partie de baseball très futuriste. Vous assisterez à de superbes explosions si un des robots à des problèmes, d'où la possibilité d'acheter de nouveaux "joueurs".	690 F environ
SOCCER BRAWL	SPORT	A vous de vous démener pour marquer un but lors de cette partie de foot très futuriste. Les joueurs pouvant tirer au laser sur la balle ou sur les adversaires, des rebonds surprises sont à attendre. Chaque capitaine d'équipe possède un tir ultra-puissant.	1390 F environ
FATAL FURY 2	BEAT'EM UP	Un jeu de combat classique mais non dénué d'intérêt. Vous avez le choix entre huit personnages et quatre boss finaux vous attendent.	1490 F environ
VIEWPOINT	SHOOT'EM UP	Un merveilleux jeu en 3D où vous piloterez un vaisseau spatial en vue de l'éradication totale de tout ce qui bouge. Il est très fluide et possède de superbes animations.	1690 F environ
WORLD HEROES 2	BEAT'EM UP	Dans ce jeu de baston, vous avez le choix entre 14 héros venant d'époques différentes. Vous voyez plutôt chevalier des temps anciens ou androïde plus que futuriste ?	1690 F environ
BLUE'S JOURNEY	PLATE FORME	Un jeu de plateformes où vous incarnerez un petit personnage à la Mario. Blue's Journey est le seul jeu de plateformes Neo Geo où vous pourrez jouer à deux.	690 F environ
JOY JOY KID	RÉFLEXION	Vous allez pouvoir affronter l'ordinateur ou un autre joueur dans un terrible jeu de Tetris disposant de plus de 100 tableaux. Une originalité du jeu est que vous devrez former des lignes afin de libérer des ballons prisonniers.	690 F environ
FOOTBALL FRENZY	SPORT	Voici un jeu de football Américain dans sa forme la plus pure. Le terrain est vue de coté avec un nombre de zooms impressionnant pour les actions importantes. Une merveille.	690 F environ
MAGICIAN LORD	ARCADE ACTION	Magician Lord est l'un des premiers jeux Neo Geo mais reste LA référence. Vous incarnez un magicien qui doit traverser des labyrinthes, se défendre contre des monstres, monter des échelles etc. Il peut également se transformer en divers animaux.	690 F environ
SAMOURAI SHODOWN	BEAT'EM UP	Le dernier sorti des jeux de combats mais déjà considéré comme le meilleur, Samourai Shodown vous fera affronter en combat singulier 12 adversaires et 1 boss. Tous les personnages possèdent une arme blanche.	690 F environ

LES MACHINES VIRTUELLES

Du rêve en boîte...

La réalité virtuelle dans le domaine du jeu, bien que pratiquement inéxistante pour l'instant en France est déjà bien implantée chez nos voisins britanniques. Visite guidée des machines de Virtuality, la société leader dans ce domaine.

Depuis quelques années un nom traine dans les milieux du jeu vidéo, realite virtuelle. Qu'est ce que c'est ? Tout simplement un principe qui permet d'évoluer dans un monde généré par un ordinateur comme si vous y etiez reellement.

L'exemple le plus parlant se situait auparavant dans le monde de la vente. Au Japon, certaines menageres pour choisir leur nouvelle cuisine utilisent la réalite virtuelle. Elles donnent les dimensions de leur piece, se posent un casque sur la tête et commencent à équiper les lieux. Grâce au casque, elles visionnent le site, se déplacent et posent les elements selon leur désir. Elles peuvent ainsi voir si les poignees de porte sont trop hautes ou si l'evier ne risque pas de leur faire mal au dos à force de vaisselles. Elles evoluent donc dans un autre monde entierement fictif.

L'ordinateur gere en temps réel la transmission des images selon le lieux ou la ménagere se trouvent dans le monde virtuelle. Les écrans qu'elle a devant les yeux transmettant des images d'une cuisine, elle se croie dans une cuisine.

Une entreprise a pensé à utiliser ce principe pour les jeux, Virtuality Entertainement Limited. Grâce à elle, des joueurs peuvent enfin se retrouver "dans" un jeu.

Plus besoin d'intermédiaire (tel un moniteur), on "entre" dans le soft. Bien entendu, nombre de ces jeux permettent de jouer à plusieurs, tel Dactyl Nightmare, dans lequel ce ne sont pas moins de quatre joueurs qui se livrent un combat acharné. Il est raisonnable de penser que le système nécessite un ordinateur extrêmement puissant, et pourtant Expality (l'ordinateur qui gere les systeme Virtuality) n'est qu'un Amiga 3000 bien camouflé.

La borne 1000 CS. La génération suivant celle des 1000 SD. Elle emprisonne un joueur qui se tient debout et permet de gérer les mouvements de corps du joueur.

LE PRINCIPE ET LES ATTRIBUTS CARACTERISTIQUES DES MONDES VIRTUELS.

– Le casque : deux écrans (un pour chaque œil) encastrés à l'interieur d'un casque permettent au joueur de percevoir le jeu virtuel en stéréo–vision. Le principe est simple : envoyer la même image sous un angle légerement different pour chaque œil. La perspective, les formes pleines, tout y est. L'équipement trompe parfaitement le cerveau et les mouvements du casque simulent l'orientation de la tête, ce qui vous permet de tourner la tête dans toutes les directions et de voir alors le decors bouger en conséquence.

– Les gants : ils servent à manipuler les objets dans le monde virtuel. Vous voyez "vos" mains grâce au casque et tout mouvement reel sera retranscrit sur vos écrans. Vous pourrez saisir des objets, actionner des leviers...
Pour ce faire, les gants que vous enfilez sont bourrés de capteurs qui transmettent les informations qu'ils reçoivent à l'ordinateur qui a son tour les retranscrit dans l'univers virtuel, en y incorporant en même temps la gestion des objets qui peuvent s'y trouver (ce qui permet de prendre ou de manipuler des objets).
– Le "Backpack" est une sorte de petit sac a dos. Il permet à l'ordinateur de connaitre la direction et l'amplitude de certains de vos mouvements (torsion du bassin).

Consulte les sommaires des anciens numéros sur 3615 Gen4 !

– Le Space Joystick : utilisé comme arme la plupart du temps, cet outil permet de simuler la position dans l'espace d'un objet que vous tenez en main (pistolet, épee ...)
Relie à l'ordinateur, le joystick permettra à celui-ci de savoir si vous tournez la main, si vous la levez... et bien sûr, de savoir si vous tirez et sous quel angle

– Deux type de "bornes virtuelles" sont actuellement disponibles : la 1000SD et la 1000CS

La 1000SD (SD pour Sit Down c'est à dire assis) est composée d'un cockpit (déja classique dans les bornes de voiture de course) équipé d'un volant, de deux pédales, de manettes et bien entendu du fameux casque.

La 1000CS (CS pour Cyberspace c'est a dire Espace Virtuel) est une petite plate-forme circulaire d'un mètre carré au centre de laquelle vous vous tenez debout entouré d'une petite rampe d'un mètre de hauteur (pour vous eviter de vous retrouver a 15 mètre de la borne, emporté par votre enthousiasme). L'équipement comprend : le "backpack" le casque et le space joystick.

LES JEUX EN REALITÉ VIRTUELLE.

Si le jeu en espace virtuel n'est pas très répandu dans notre beau pays, cela ne tient pas tant au peu de jeux disponibles qu'à la quasi-inexistance du parc de machines installées. Pour l'instant, seul un café dans le sud de la France (dans les environs de Nice) possede une machine R.V. (Réalité Virtuelle). Ce qui est carrément désolant et ne lasse pas de s'interroger quand on connait l'engouement des britanniques pour ces machines et le prix des parties (2£ soit 20F) qui garantie une rentabilité tout à fait acceptable. Les jeux disponibles sur le catalogue des ventes sont au nombre de huit.

VTOL.

Peut-être le plus ancien des jeux R.V., il vous place aux commandes d'un Harrier Jump Jet avec pour mission d'abattre tout ce qui bouge à l'écran.
Bien qu'impressionnant pour le joueur qui ne connait pas la R.V. ce jeu, sur 1000 SD commence un peu à dater et son intérêt n'est pas extraordinaire.

Le nouveau VTOL. Comme vous allez le voir, il y a eu du progrès depuis...

BATTLESPHERE

Un peu du même calibre que VTOL, ce jeu vous place aux commandes d'un vaisseau spatial avec toujours pour mission de pulvériser ceux que vous pourrez rencontrer. Egalement sur 1000SD, et également d'un intérêt limité.

TOTAL DESTRUCTION

Celui-ci, qui a quelques années lui aussi, vous place dans une voiture de Stock-Car au milieu d'une course survoltée. Chocs en tous genres et accélérations à faire péter le moteur au programme.. Pas encore tout à fait le top dans le genre, mais à notre avis beaucoup plus interessant que les deux précédents car exploitant d'avantage la richesse de la virtualité. En effet, on tourne la tête dans tous les Sens pour surveiller les voitures des concurrents, quitte à se "ramasser" si l'on en oublie sa propre trajectoire.

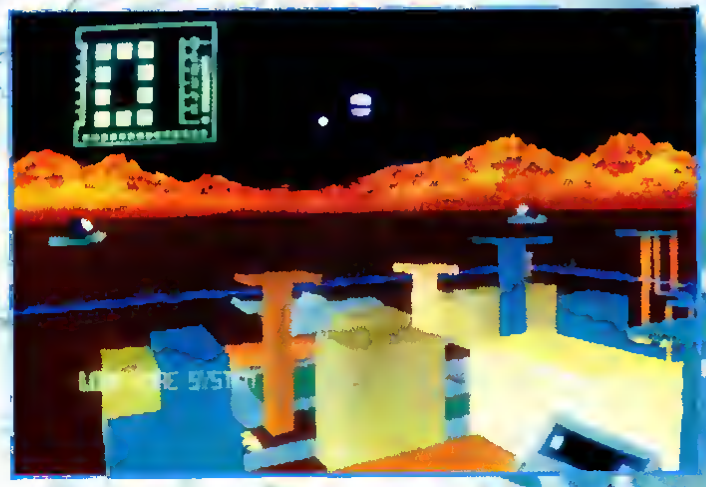
EXOREX

A notre avis le meilleur jeu virtuel sur 1000SD. Vous vous trouvez aux commandes d'un robot type Goldorak (en plus petit et à l'armement plus simple). Trois autres joueurs dirigeant leur propre robot et vous même êtes lachés dans une arène de taille trés respectable bourrée d'obstacles divers. Votre but : detruire un maximum d'ennemis dans le temps limité de la partie (environ 5 minutes).
Si jamais un autre joueur parvient à vous faire sauter, vous vous retrouvez sur la plate forme de depart avec un nouveau robot et vous redescendez dans l'arène.
Vous gardez vos victoires, mais le temps utilisé pour redescendre dans l'arene (environ 15 secondes) est autant de temps perdu à traquer une proie. Vous disposez d'un canon laser et d'un lance-missile si vous parvenez à garder votre cible en visée suffisamment longtemps. Bien entendu vous pouvez marcher, courir, vous cacher, consulter une carte satellite pour situer les ennemis ...

La borne 1000 SD. La plus ancienne, mais celle qui s'adapte le mieux aux jeux en développement.

EXOREX

Aux commandes d'un robot hyper-sophistiqué, vous allez livrer un combat sanglant aux autres joueurs dans une arènes construite en labyrinthe. L'écran du dessous vous montre ce que voit le joueur sur sa plate-forme mobile de départ lorsqu'il est en train de descendre dans la fosse.



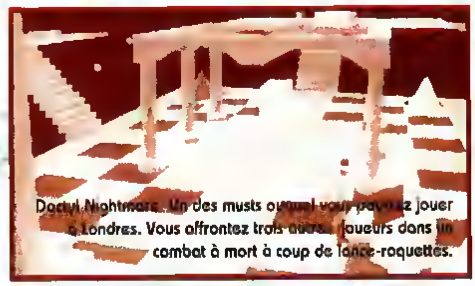
A la fin du temps imparti une voix rauque précise "Time for judgement" (c'est l'heure du jugement), le vainqueur (celui qui comptabilise le plus de "victimes") voit alors dans son casque un symbole de victoire apparaître alors que les autres voient une tête de mort. Celui-là, quand vous l'aurez essayé une fois, vous ne le lacherez plus tant que vous n'y aurez pas dépensé tout votre argent.

FLYING ACES

C'est le dernier modèle présenté sur 1000SD. Il vous place à bord d'un coucou de la première guerre mondiale. Beaucoup plus realiste que VTOL, Flying Aces possede des graphismes beaucoup plus soignes et des décors et objectifs au sol sompteux (vous pouvez cartonner des trains). De nombreuses voix digitalisées (en anglais avec un accent étranger indeterminé à coucher dehors) vous guident afin de vous préciser la manœuvre que vous devez tenter pour vous retrouver dans les six heures de vos ennemis. Très sympa.

DACTYL NIGHTMARE

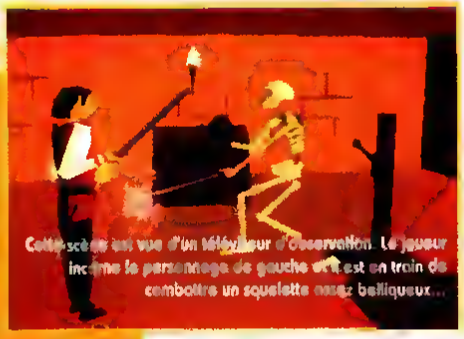
Nous arrivons ici dans le domaine de la borne virtuelle 1000CS. Dactyl Nightmare est le jeu qui vous fera probablement vivre l'expérience virtuelle la plus intense. Quatre joueurs s'affrontent dans un espace clos composé de quatre plate-formes reliées à une gigantesque arène centrale. Le plus impressionnant avec ce jeu est que vous incarnez un être humain. C'est la première experience virtuelle dans laquelle votre propre corp contrôle un corp synthétique. Muni d'un révolver lance-roquette, votre but est d'éviter les pterodactyles qui rodent dans l'arène et surtout les autres joueurs dont le but est de vous faire exploser le plus de fois possible. Si jamais cela arrive, vous perdez quelques secondes et vous vous retrouvez sur votre plot de départ. On peut avancer, se tourner, regarder ses mains, son corps, courir, foncer sur l'ennemi, tirer dessus et le voir exploser. Un Must .



Dactyl Nightmare. Un des musts ultime que vous pouvez jouer à Londres. Vous affrontez trois autres joueurs dans un combat à mort à coup de lance-roquettes.

LEGEND QUEST

Toujours dedie à la 1000CS, Legend Quest n'est rien d'autre que le rêve des joueurs de jeu de rôle, a savoir une aventure fantastique-médiévale dans un château infeste de monstres, de secrets et d'enigmes. Vous pouvez incarner différents types de personnages (guerriers humains, archers, elfs ...) et



Cette scène est vue d'un téléviseur d'observation. Le joueur incarne le personnage de gauche et est en train de combattre un squelette assez belliqueux...

FLYING ACES

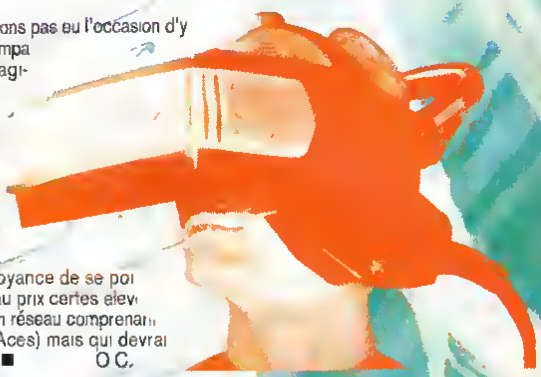
Le dernier né de Virtuality dans le domaine de la simulation aérienne, le voici : Flying Aces. Contrairement au vieux VTOL, il se situe pendant la première guerre mondiale et gère des objectifs au sol. Au début du jeu, vous pouvez choisir entre deux niveaux de difficulté (écran en haut à gauche). Probablement le plus beau des simulateurs virtuel, Flying Aces remporte un succes d'enfer...

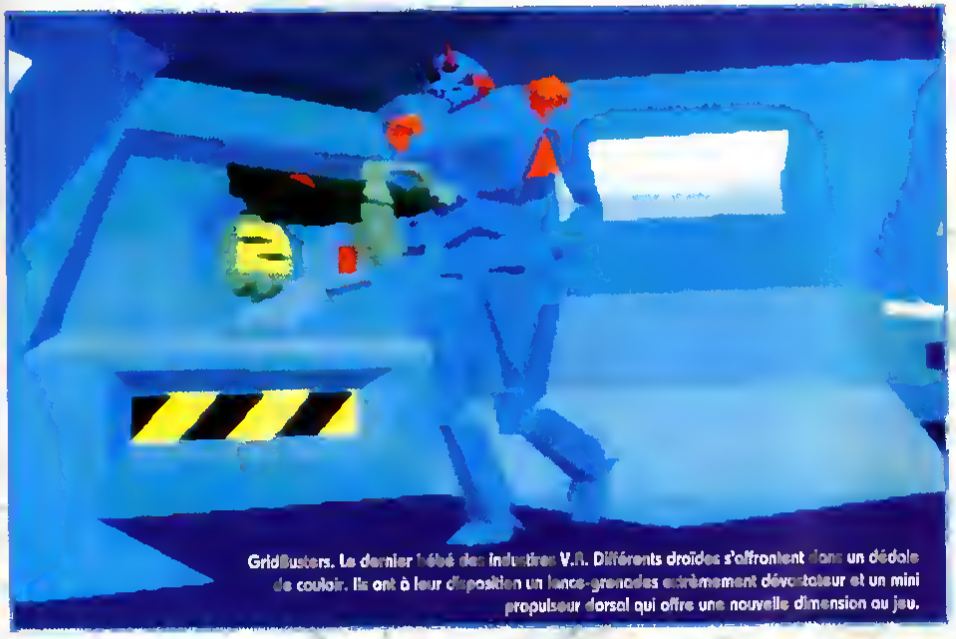
tenter d'éviter les différentes embuches du jeu. Bien entendu, comme tous les jeux présentés ici, vous pouvez jouer à plusieurs, mais dans celui-ci, il est beaucoup plus profitable de s'allier que de se combattre. Legend Quest est un jeu carrément envoutant qu'il est difficile d'imaginer sans l'avoir vu. Encore un très, très grand moment.

GRIDBUSTERS

Voici le petit dernier de VIRTUALITY, toujours sur 1000CS. Là, vous êtes aux commandes de votre alter-ego synthétique dans son armure de combat dans un monde futuriste. Le but est simple encore une fois : être le dernier debout. Mais ce jeu inclu une nouvelle dimension de jeu au système R.V. puisque votre armure est équipée de jets, ce qui vous permet de voler... Bien sûr, un petit lance-roquette bien efficace est là pour vous aider dans votre promenade devastatrice...

Encore tout nouveau, nous n'avons pas eu l'occasion d'y jouer, mais avouez qu'il a l'air sympa. Tous ces jeux, encore inimaginables il y a quelques temps sont désormais disponibles dans certaines salles d'arcades (le prix de la partie est d'environ 20F. C'est cher, mais franchement cela les vaut). Le seul regret que l'on puisse avoir vient de la frilosité des exploitants français qui n'ont pas encore eu la clairvoyance de se porter acquéreur de ces merveilles au prix certes élevé (il faut compter 800 000F pour un réseau comprenant 1000SD et le logiciel Flying Aces) mais qui devrait s'avérer rapidement rentable ■ O.C.





GridBusters. Le dernier bébé des industries V.R. Différents droïdes s'affrontent dans un dédale de couloir. Ils ont à leur disposition un lance-grenades extrêmement dévastateur et un mini propulseur dorsal qui offre une nouvelle dimension au jeu.

Voici une bataille de 1000 CS. Les personnes que vous voyez s'agiter dans tous les sens sont en train de se livrer un combat sans merci dans Dactyl Nightmare.

UN WEEK-END DE VIRTUEL...

Nombre d'entre vous sont désireux de savoir ce qu'il convient de faire pour pouvoir s'offrir une de ces expériences virtuelles. Voici la recette : un petit week-end à Londres ! Trouvez vous un petit hôtel (essayez les hotels IBIS qui sont les plus raisonnables à environ 450F la nuit pour une chambre double), et une fois sur les lieux prenez un taxi et foncez sur Leicester Square (ça se prononce "Laisteur scouère")

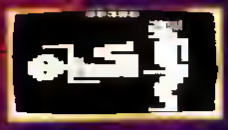
Une fois là-bas, le temple du jeu vidéo se trouve dans une galerie marchande qui se nomme Trocadero. Vous pourrez y découvrir un musée Guiness (celui du livre des records) et la salle d'arcade FunLand qui s'étale sur plusieurs niveaux. Vous y trouverez le jeu Dactyl Nightmare et au second niveau Flying Aces.

Au niveau -1 de la galerie vous pourrez également jouer à Exorex, le combat de robots. Enfin, près de la Tour de Londres (qui vaut d'ailleurs le déplacement) près de la petite entrée (là ou se trouvent tous les taxis) se situe une galerie marchande au fond de laquelle se cachent quatre bornes Legend Quest.

Si vous décidez d'aller y faire un tour, écrivez-nous pour nous raconter vos impressions... Bon Week-End...

LES JEUX EROT'X
Chaud devant !

Images et animations sexys, voire carrément hards, héroïnes en tenues légères ou bardées de cuir, strip pokers ou simulations de situations érotiques, l'écran vidéo de nos chères machines s'enrichit chaque jour de nouvelles productions. Une escalade apparemment irréversible, tant elle a l'heur de plaire à une population essentiellement masculine. Un phénomène amorcé il y a déjà 10 ans sur la console VCS d'Atari, à la stupéfaction des premiers utilisateurs. X-Man avait alors fait un vrai malheur ! ... Et lancé la polémique sur ce qu'un écran vidéo peut ou ne peut pas accueillir honorablement. Notons que les censeurs ne manifestent pas les mêmes inquiétudes au sujet des jeux violents. La rédaction de Génération 4, en proie à une incontrôlable frénésie de sexe, qui a d'ailleurs beaucoup intéressé les collaboratrices de Pressimage, s'est plongé dans une enquête palpitante. Didier Latil en tête, bien entendu.



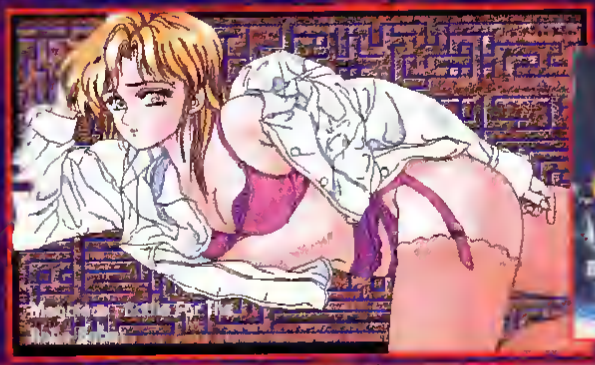
X-Man, le premier jeu Erot'X sur VCS 2600

LES PREMIERS JEUX EROT'X

LE VIF DU SUJET

DE L'EROTISME...

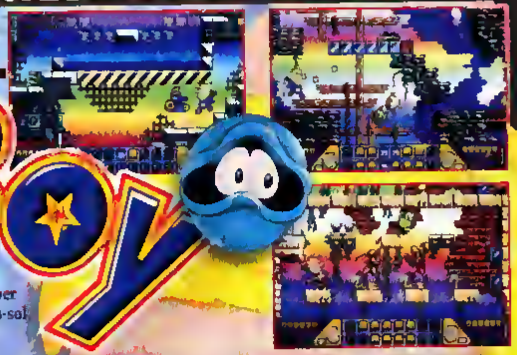
LE JEU D'ACTION



PAS VU D'ELEPHANTS BLEUS GIGANTESQUES DERNIEREMENT

NON? ...ALORS... ACHETEZ..

Magic Boy



Le petit Hewlett est le meilleur eleve de sa classe à l'École de Sorcellerie. Un soir, il s'attarde au travail et, par mégarde, laisse s'échapper toute la bande d'animaux cinglés que le Grand Sorcier tient enfermés dans le sous-sol. Pouvez-vous aidez Hewlett à les retrouver avant le retour de son maître, demain matin?

Bonne chance, car la nuit sera longue!

- 4 régions à graphismes superbes à explorer, chacune peuplée de ses propres habitants.
- 64 niveaux, avec accès à 4 en même temps.
- 32 niveaux secrets pleins de bonus à découvrir et explorer
- Niveau à difficulte progressive
- Système de mots de passe pour acceder aux derniers niveaux
- Superbes dessins animés.
- Articles cachés: pouvoirs supplémentaires pour la baguette magique de Hewlett, potions d'invincibilité, blocs cachés, vies supplémentaires, continuations supplementaires.

Pour que l'École de Sorcellerie retrouve sa vie normale, Hewlett aura besoin de toute son agilite et de toute son adresse, ainsi que d'une touche de magie!

Blue Turtle

empire

IBM PC • AMIGA • ATARI ST

© 1993 EMPIRE SOFTWARE - BLUE TURTLE. Tous droits réservés.

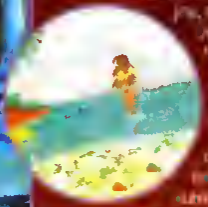
PC, ST et Macintosh. On y danse sur tous les rythmes, on y fait la guerre, on y court après le temps, on y joue au football, on y fait l'amour, on y tue, on y meurt, on y ressuscite, on y vit des aventures extraordinaires, on y rencontre des personnages hors du commun, on y découvre des univers fantastiques, on y explore des mondes inconnus, on y résout des énigmes, on y affronte des dangers, on y fait des rencontres, on y vit des histoires, on y joue, on y joue, on y joue... Bref, on y passe des heures et des heures devant son écran, sans jamais s'ennuyer. Et pourtant, on ne peut pas dire que les jeux d'aventure soient des plus faciles à réaliser. Ils nécessitent en effet un scénario solide, des graphismes de qualité, une animation irréprochable, une bande-son digne de ce nom et, surtout, une bonne dose d'originalité. Autant de critères qui font de chaque jeu d'aventure un véritable défi pour les programmeurs. Mais ce défi, ils sont nombreux à l'avoir relevé avec brio. Et ce sont leurs noms que nous vous proposons de découvrir dans ce dossier. Des noms qui, pour la plupart, ne vous diront rien, mais qui, pour certains, sont déjà entrés dans la légende. Des noms qui, pour d'autres, ne vous diront rien, mais qui, pour certains, sont déjà entrés dans la légende. Des noms qui, pour d'autres, ne vous diront rien, mais qui, pour certains, sont déjà entrés dans la légende.

L'AVENTURE

Une autre [illegible] Emmanuel [illegible] de l'aventure [illegible] Amiga [illegible] Un jeu d'aventure est [illegible] Un jeu d'aventure est [illegible] Un jeu d'aventure est [illegible]

Dans l'autre Grandeur Nature 2 [illegible] Amiga [illegible] Un jeu d'aventure est [illegible] Un jeu d'aventure est [illegible] Un jeu d'aventure est [illegible]

Dans [illegible] Nébular, le premier jeu [illegible] Nébular. Le but [illegible] Un jeu d'aventure est [illegible] Un jeu d'aventure est [illegible] Un jeu d'aventure est [illegible]



Dans [illegible] Un jeu d'aventure est [illegible] Un jeu d'aventure est [illegible] Un jeu d'aventure est [illegible]

Dans [illegible] Un jeu d'aventure est [illegible] Un jeu d'aventure est [illegible] Un jeu d'aventure est [illegible]

PRESENTE

INCA

WIRACOCHA

SORTIE NOVEMBRE 1993

[illegible] ROM et PC HD

Speech pack disponible pour version PC HD

Scènes cinématiques

Nombreux personnages, dialogues en français

Combats réalistes

Énigmes - Réflexion - Aventure

PRODUCTION COKTEL VISION - COMÉDIENS I.BOND [illegible] Y.KARADEC - KEN [illegible] P.GALLO

[illegible] Y.CHOSSE - STEPHANE RESSOT - ILLUSTRATIONS [illegible] COKTEL VISION - J.REY - [illegible] - [illegible] - E.CHOSSE

IMAGES DE SYNTHÈSE COKTEL VISION - F.CHAUVELOT - VIDEO : P.LEGRAND - [illegible] - PROGRAMMATION [illegible] O.GUERRIER - [illegible] - [illegible] - [illegible]

M.MARCIAQ - MUSIQUE ORIGINALE [illegible] - EFFETS SONORES [illegible] - P.CALLET

Copyright © COKTEL VISION [illegible]

Coktel Vision - 5, rue J.Braconnier - 92366 MEUDON-LA-FORÊT Cedex

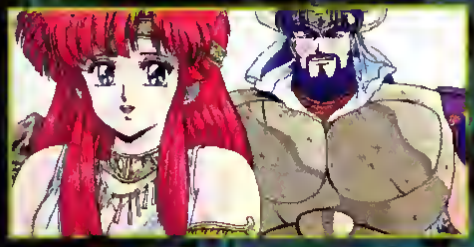
Cobra Mission devrait faire son arrivée sur PC sous peu. Ce jeu de rôle à la Zelda est fait par des américains, mais doté de graphismes japonais particulièrement érotiques. Officiellement annoncé comme interdit aux mineurs, Cobra Mission devrait marquer les débuts de Megatech, qui prépare d'autres projets dans le genre, dont Dragon Knight 3, un autre jeu de rôle, plus traditionnel, mais qui offrira de nombreux écrans sexy à souhait.

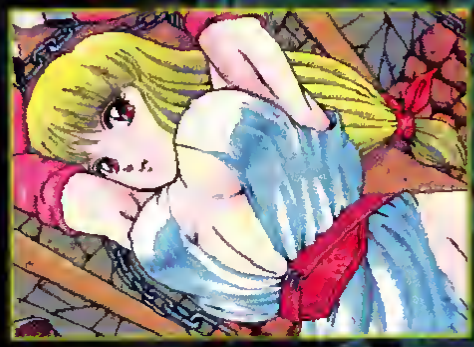
Toujours dans le domaine des jeux sexy, il faut citer sur CD-I "Voyeur", une enquête policière des plus [illegible]. L'histoire se déroule aux USA, 48 heures avant les élections primaires présidentielles. Vous êtes embauché pour un des partis en lice pour espionner et ainsi discréditer le candidat adverse, loin d'être le plus connu à ce moment et pourtant en tête des sondages. Vous vous installez donc en face de la résidence de cet individu, Hawke, avec votre équipement muni d'un téléobjectif et de votre micro directionnel.

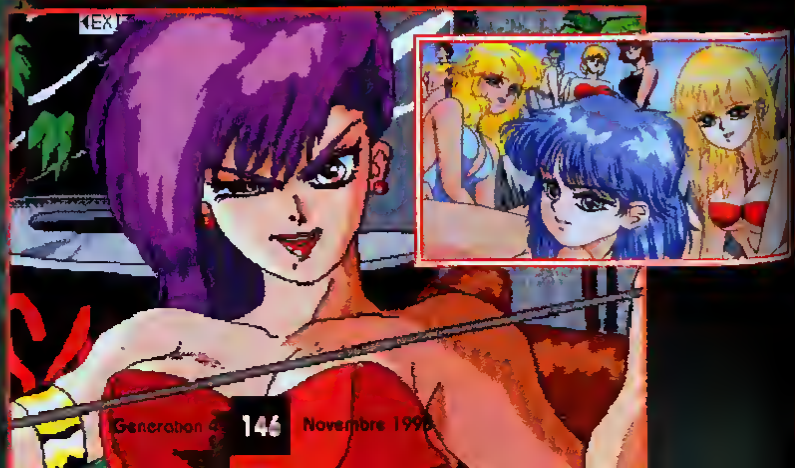
Il ne vous reste plus qu'à enregistrer tout ce qui se passe et se dit dans la maison où habitent la famille de Hawke et ses collaborateurs les plus proches. Toute l'astuce consistera à profiter des tensions et des inimitiés internes à ce groupe de personnes, juste à leur envoyer certains de vos enregistrements [illegible] ! La réalisation est très soignée, avec des écrans de qualité photo dans lesquels vous verrez évoluer les différents individus. Il s'agit de véritables acteurs [illegible] ce qui produit un look très cinématographique. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, il ne faut pas posséder un lecteur FMV pour bénéficier de ces séquences vidéo, un lecteur de base convient.

Le scénario est [illegible] vous allez pouvoir écouter [illegible] entendre si les voleurs sont [illegible] ou [illegible] de scènes, plus ou moins [illegible], se déroulent dans les chambres. Comme vous pouvez le constater [illegible], les femmes ne portent [illegible] de Hawke sont [illegible]

A droite, vous découvrez quelques écrans de Cobra Mission. Ci-dessous, les premiers écrans de Dragon Knight 3, encore en jpeg signé Megatech !







Mais le plus connu des héros de jeux d'aventure sexy, c'est bien sûr le Larry Laffer de Leisure Suit Larry 1, 2, 3, 5 et bientôt 6. Non, il n'y a pas de 4, c'est un gag volontaire des auteurs. Larry Laffer, c'est un quadragénaire dont on vous dit au début du premier épisode que la seule femme de sa vie a été jusqu'à ce jour... sa mère ! Voilà qui situe le personnage.

Dans le premier épisode, on le voit dans une ville fort ressemblante à Las Vegas, où vous allez devoir faire découvrir à Larry les joies de l'amour. Il vous faudra donc sortir avec plusieurs filles, de la prostituée du bar du coin à la mannequin rencontrée en boîte de nuit, pour finir par le superbe mannequin qui vous attend dans la suite nuptiale du luxueux hôtel. L'humour est omniprésent (la scène où vous devez acheter des préservatifs en pharmacie est un des grands moments hilarants du jeu vidéo), et chaque fois que vous atteignez votre but, un petit écran s'assure que vous n'avez rien dans tous les sens sur la scène qui pourrait choquer nos amis américains.

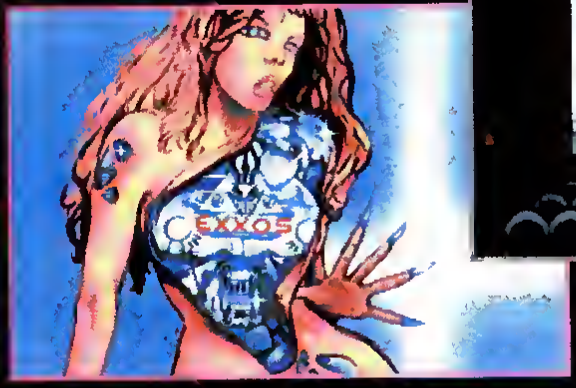
Depuis, le premier épisode, hélas, a connu de nombreux portages, et dont on dit qu'on l'a retrouvé sur les PC des plus importantes puissances du monde. Larry a vécu de nombreuses aventures toujours plus délirantes et exotiques. Lorsque Soul Larry 5 sortira fin novembre sur PC en SVGA. Comme d'habitude, de nombreuses créatures hyper-sexy [illegible] de la femme de Larry. Affaire au [illegible] graphismes, animations et dialogues qui font de cet épisode [illegible] les hommes. Notre malheureux ami [illegible] deux semaines de séjour au centre de fitness de La Costa Lotta, peuplé [illegible] par quelques femmes fatales toutes plus attirantes les unes que les autres !

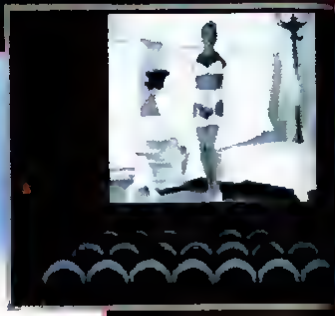
présen-
tation
de...
fnac
Fnac Micro
71, bd St Germain
75005 PARIS
Westwood STUDIOS

LES STRIP POKERS

Vous un jeu qui a toujours connu un certain succès. Ces jeux de cartes un peu chaud lapin le joueur aux prises avec de charmantes adversaires dessinées ou carrément photographiées, puis numérisées.

Commençons la partie très sérieusement virtuelle, des heures en vrai. Le jeu vidéo et les premiers des années 80, à cheval sur les années 90, à chaque fois que vous les glissez d'une certaine manière (largement), et il faut reconnaître qu'en général, elles y sont très réussies pour les amateurs, on pense entre autres à Teenage Queen, d'Eric Informatique, à Ace sur ST et Amiga, qui est un des rares à avoir été Strip-Poker vraiment difficile. L'histoire veut, la récompense de la jeune femme est une surprise de taille à la fin. Si vous ne faites le tout sympathique. Hollywood [illegible] était plus réaliste, mais aussi [illegible] images de femmes plutôt [illegible]. Citons un Amstrad CPC (Lo Load), appelé lui le nouvelle tactile [illegible], intéressant tout de même à essayer, un CD-I, plus ancien, avec un jeu des années 80 [illegible] les scènes étaient légèrement en noir et blanc, mais Mais l'une [illegible] moyenne (Laurène V a disparu ?). Vous pouvez mêmes sur le vieux PC-Engine, plus les numérisées, le cas échéant en couleurs, ce n'est pas, s'il vous plaît [illegible] un intérêt tactique [illegible] à fait limité [illegible], on [illegible] aurait la seul avantage de "la jeune [illegible]" très lentement mais sur le [illegible] de jeu...





Une des très nombreuses images que vous trouverez sur des disquettes dénudées, parfois accompagnées d'animations légèrement dénudées.

LES CONSOLES FRIGIDES ?

Alors que la majorité des jeux sur consoles sont très machistes, la plupart d'entre eux ne [illegible] concernant les femmes, laissant aux joueurs l'occasion de rêver. Mais [illegible] [illegible] [illegible]

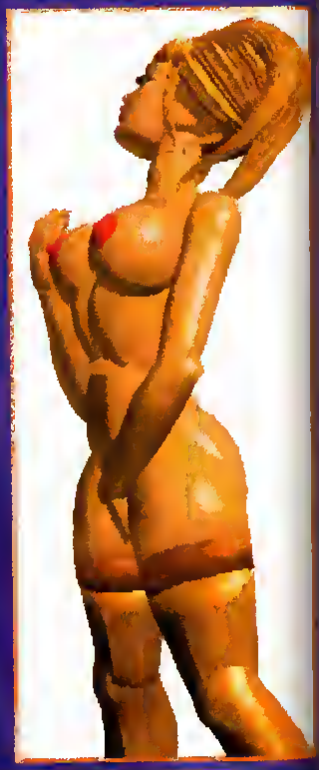
DES FAUX SEMBLANTS

Sous le couvert d'histoires [illegible] Virtual Valery et Virtual Valery 2 sont [illegible] Valery, une femme [illegible] Alice est un peu mélangé dans lequel le joueur [illegible] Valery 2 See, un titre [illegible] Cet [illegible] Amour

Les démos et slide-show présentés dans ce numéro sont disponibles à la Boutique de Pressimage. Voir page 206 pour plus de détails...

pour Marcos permettant d'associer divers objets oblongs sur une partie sensible.

Virtuel Valery est présenté par la couple Neptune comme le seul fun sommet « Futuriste » et constamment tentermes. Le couple y rencontre Valery, une charmante créature prête à tout. Après un bref entretien sur le sujet, accompagné de quelques caresses, vous pouvez dans la chambre, pour des ébats beaucoup plus sérieux. Un passe commence. Jamais X, jusqu'à nouvel ordre, des jeux pervers et violents, mais sans. Mais est-ce que Valery comme l'on vous vend de la bonne marchandise à la bonne heure ? Pour vous permettre de mieux choisir, nous avons testé pour vous ce jeu. Vous pouvez donc vous rendre sans crainte chez votre vendeur préféré, il vous le remboursera sans problème. Vous voyagez dans un pays de rêve et de fantasmes, devenez vous-même Virtual Valery 2. Une nouveau jeu qui vous fera oublier tous les autres. Un nouveau jeu qui vous fera entrer dans un monde où la frontière entre réalité et fantasme n'existe plus. Un monde où vous pouvez tout faire, tout vivre, tout ressentir. Un monde où vous pouvez vous perdre à jamais. Un monde où vous pouvez vous retrouver. Un monde où vous pouvez vous aimer. Un monde où vous pouvez vous haïr. Un monde où vous pouvez vous tuer. Un monde où vous pouvez vous ressusciter. Un monde où vous pouvez vous transformer. Un monde où vous pouvez vous métamorphoser. Un monde où vous pouvez vous réincarner. Un monde où vous pouvez vous éternaliser. Un monde où vous pouvez vous immortaliser. Un monde où vous pouvez vous divinisier. Un monde où vous pouvez vous déifier. Un monde où vous pouvez vous sanctifier. Un monde où vous pouvez vous béatifier. Un monde où vous pouvez vous canoniser. Un monde où vous pouvez vous apothéoser. Un monde où vous pouvez vous glorifier. Un monde où vous pouvez vous auréoler. Un monde où vous pouvez vous nimber. Un monde où vous pouvez vous couronner. Un monde où vous pouvez vous sacrer. Un monde où vous pouvez vous oindre. Un monde où vous pouvez vous consacrer. Un monde où vous pouvez vous bénir. Un monde où vous pouvez vous maudire. Un monde où vous pouvez vous damner. Un monde où vous pouvez vous perdre. Un monde où vous pouvez vous retrouver. Un monde où vous pouvez vous aimer. Un monde où vous pouvez vous haïr. Un monde où vous pouvez vous tuer. Un monde où vous pouvez vous ressusciter. Un monde où vous pouvez vous transformer. Un monde où vous pouvez vous métamorphoser. Un monde où vous pouvez vous réincarner. Un monde où vous pouvez vous éternaliser. Un monde où vous pouvez vous immortaliser. Un monde où vous pouvez vous divinisier. Un monde où vous pouvez vous déifier. Un monde où vous pouvez vous sanctifier. Un monde où vous pouvez vous béatifier. Un monde où vous pouvez vous canoniser. Un monde où vous pouvez vous apothéoser. Un monde où vous pouvez vous glorifier. Un monde où vous pouvez vous auréoler. Un monde où vous pouvez vous nimber. Un monde où vous pouvez vous couronner. Un monde où vous pouvez vous sacrer. Un monde où vous pouvez vous oindre. Un monde où vous pouvez vous consacrer. Un monde où vous pouvez vous bénir. Un monde où vous pouvez vous maudire. Un monde où vous pouvez vous damner.



...AU SEXE VIRTUEL

Ce nouveau jeu de rôle vous fait vivre les fantasmes les plus érotiques du moment. Vous y rencontrez des créatures de rêve, des femmes fatales, des nymphomanes. Des fantasmes inavouables et pourtant si excitants. Vous vous retrouvez dans des endroits, voire des décors, très sensuels. Une question vous vient, beaucoup plus sérieuse se pose : pourquoi ne vous a-t-on pas encore proposé des produits aussi bien conçus que ceux-ci auparavant ? Sans lesquels les constructeurs n'auraient pas osé aventurés dans ces (ou plus) fabuleux monde virtuel. Je ne m'étendrais pas sur l'intérêt de ces périphériques (gants, casque, lunettes...) qui procurent des sensations réelles. Mais réelles ? Sans risque, le mal, cette fois... A moins que cela ne soient des sensations réelles ! Les programmeurs se seront-ils arrêtés en si bon chemin ? Les gants tactiles, lorsque ce sera fait, pourront-ils aller jusqu'à des pénétrations et caresses plus intimes. Les boules de cristal ne le disent pas encore. Les boules de cristal ne disent rien. Elles sont muettes. Les périphériques ne sont pas encore au point. En fait, le véritable problème n'est pas là. Le réalité virtuelle se situe t'elle aussi avec le fantasme, ou certains aspects (pas les plus) pourraient être sérieusement effectifs. Un vaste sujet, je m'arrêterai en cours. Mais si vous avez des questions, n'hésitez pas, je répondrai.

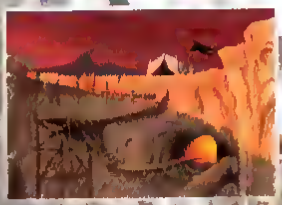
THE END ?

Comme vous avez pu le constater, ce jeu n'est pas encore parfait. Mais ses auteurs nous ont promis de nombreuses améliorations. Ils ont même déjà prévu une suite. Cependant, il semblerait que le futur ne se réserve rien de plus que l'amour. Les deux concepteurs, lassés de la monotonie de leur vie, ont décidé de se suicider. Ils ont préféré ne pas attendre la fin du monde. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'humanité. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la vie. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la mort. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'éternité. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'infini. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'absolu. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'univers. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la création. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la destruction. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la renaissance. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la métamorphose. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la transformation. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la réincarnation. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'éternalisation. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'immortalisation. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la divinisation. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la déification. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la sanctification. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la béatification. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la canonisation. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'apothéose. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la glorification. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'auréolement. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la nimbation. Ils ont préféré ne pas attendre la fin du couronnement. Ils ont préféré ne pas attendre la fin du sacre. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'onction. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la consécration. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la bénédiction. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la malédiction. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la damnation. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la perdition. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la rédemption. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la résurrection. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la vie éternelle. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de la mort éternelle. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'enfer. Ils ont préféré ne pas attendre la fin du paradis. Ils ont préféré ne pas attendre la fin du purgatoire. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'au-delà. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'ici-bas. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'entre-deux. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'ailleurs. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'autrefois. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'aujourd'hui. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de demain. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'hier. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'avant. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'après. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'ici. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'ailleurs. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'autrefois. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'aujourd'hui. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de demain. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'hier. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'avant. Ils ont préféré ne pas attendre la fin de l'après.

LANDS OF LORE

THE THRONE OF CHAOS

Depuis 4 ans, Westwood Studios a successivement développé:
Eye of the Beholder I - Décembre 90
Eye of the Beholder II - Août 91
Kyrandia - Août 92
Dune 2 - Janvier 93
Aujourd'hui, Virgin Games présente son nouveau chef d'oeuvre LANDS OF LORE: the Throne of Chaos, un jeu de rôle médiéval-fantastique. Tout commentaire sur la qualité des animations, effets spéciaux et voix digitalisées entièrement en français serait superflu. Le vocabulaire est trop faible pour décrire la surprise qui vous attend dans un monde où règne la légende.
LANDS OF LORE: The Throne of Chaos bientôt disponible sur IBM PC & Compatibles



VOIX DIGITALISEES, TEXTE A L'ECRAN ET NOTICE EN FRANCAIS

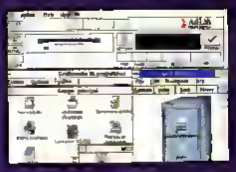
Westwood STUDIO

Virgin GAMES

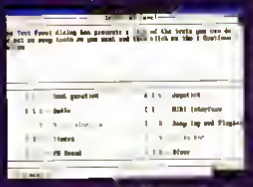
Eye of the Beholder I and II and Waterzeichen hin... Rob Hubbard... spiele, TSR Inc. und SSI stehen in Kennerlet be... Verbindung zu dem Spiel Lands of Lore Virgin Games Ltd. oder Westwood Stud... Lands of Lore ist ein Warenzeichen von Westwood Studios Inc. © 1993 West... Studios Inc.
© 1993 Virgin Games Ltd. Alle Rechte vorbehalten

IRECT DIRECT D

ECLATEZ-VOUS LES TYMPANS !



Après avoir disparu pendant près de deux ans de la scène Européenne, Ad Lib revient en force, via Infoco Europe, une société de distribution de produits graphiques et multimédia. Nous pouvons commencer violemment les annonces, avec la sortie (enfin !) de la carte sonore multimédia Ad Lib Gold 1000. Pour vous rafraîchir un peu la mémoire, rappelons que cette carte fournit 22 voix stéréo pour votre PC, là où auparavant retentissait un malheureux bip poussif. Techniquement parlant, malgré le retard dans sa date de sortie, la carte reste au top niveau. Sur les 22 voix, deux sont réservées aux effets digitaux. La carte permet d'enregistrer au choix au format PCM ou ADPCM, et elle peut restituer des taux d'échantillonnage allant de 44 Khz (Qualité CD) Audio à 5,5 Khz. Au niveau Hard, elle contient un chip Yamaha Magic, un DAC 12 bit stéréo, un DAC PM [illegible] deux filtres, sans parler bien sûr [illegible]



un module d'Effets Surround ! Des tonnes d'utilitaires et de démos sont livrées avec, parmi lesquels Wave Edit pour enregistrer des messages, Juke Box Gold pour écouter des morceaux de musique, des drivers pour Windows et DOS, des TSR, [illegible]

[illegible] TTC, [illegible] TTC. [illegible]

LES JEUX VIDEO DECONSEILLES

[illegible]

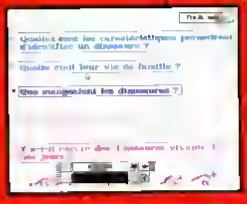
QUATRO ET PINTO S'EN VONT EN GUERRE

Possesseurs de PC, vous qui venez de casser votre manette de jeu préférée, pas de panique ! Spectra Video annonce la sortie de deux manettes avec autofire, une pour les petites mimines et l'autre pour les grosses paluches. Environ 150 francs.

L'HYPER-EXPLORATEUR A FRAPPE

Nous venant tout droit du Québec, voici un produit entièrement en français que devrait en intéresser plus d'un. Il s'agit d'un soft de conception de modules de présentation de bases hyper texte. Comprenez par là que vous pourrez élaborer des documents constitués de graphismes (PCX) et de textes, dans lesquels vous pourrez évoluer très facilement. Certains mots sont en effet mis en gras et en cliquant dessus, vous allez passer à un nouvel écran, de textes ou de graphiques. Vous pourrez créer vos propres documents en incorporant des boutons, des arborescences et des relations entre n'importe quels "objets". Facile d'utilisation, pas très puissant mais convivial, ce produit permettra de rapidement constituer des documents hypermedia intéressants.

DINO EXPLORATEUR



Profitant du phénomène Dinomania, un module spécialement axé sur les dinosaures vient tout juste de sortir, vous permettant de découvrir des tonnes d'informations sur les dinosaures, leurs modes de vies.
Pas de graphismes exceptionnels mais un système hypertexte permettant de circuler dans toutes ces informations en cliquant simplement sur certains mots ou cases.

HYPERMEDIA DANS LE VAL DE MARNE

Après Marseille, Lille et Tours, Hypermedia ouvre un nouveau magasin dans le centre commercial de Fontenay Sous Bois. Vous y trouverez tout ce que vous voulez en matière d'électroménager, d'images, de musiques et surtout... de micro informatique. Vous pourrez choisir parmi un très large catalogue, à des prix défiant toute concurrence. Pour vous messieurs les joueurs, des machines, des périphériques et aussi des tonnes de produits. Un rendez-vous à ne pas manquer !

FUNWARE

MAINTENANT, TU PEUX AUSSI JOUER PAR TELEPHONE

PIX TOR => 36.70.05.33

PREHISTO PIX => 36.70.10.25

FUTUR PIX => 36.68.13.12

TRAINING PIX => 36.70.13.12

MACINTOSH

Nous consulter

AMIGA 1200

BURNING RUBBER	250F	JURASSIC PARK	250F
CHAOS ENGINE	270F	NIGEL MANSELL	270F
DEMIS	250F	RYDER CUP	250F
DIGGERS	270F	SLEEPWALKER	240F
HUMANS	250F	STAR TREK	310F
ISHAR	230F	SUPER LEA. MANAGER	240F
ISHAR II	270F	WING COMMANDER	270F

CD 32

CONSOLE CD 32	2490 F
JURASSIC PARK	370 F
LIONHEART	350 F
MANCHESTER UNITED	370 F
NORPH	350 F
NICK FALDO GOLF	300 F
PINBALL FANTASIES	290 F
RYDER CUP	370 F
SABRE TEAM	270 F
SENSI SOCCER 92/93	270 F
T.F.X.	270 F
UTOPIA 2	270 F
ZOOL	280 F

DISQUETTES (BOITE DE 10)

	A L'UNITE	PAR 100
3.5 DS/DD	4.00 F la disquette	3.30 F la disquette
3.5 HD	6.00 F la disquette	5.50 F la disquette

AMIGA / ATARI

3D CONSTRUCTION KIT 2	460F/460F	ELITE 2	270F/270F	PERIHELION	270F/ -
A-TRAIN	390F/ -	ENTITY	250F/ -	PREHISTORIK 2	270F/ -
AIRBUS A320	290F/290F	F1 GRAND PRIX	250F/250F	PREMIER MOD2	250F/ -
ALFRED CHICKEN	240F/ -	FANTASTIC DIZZY	250F/ -	PRIME OVER	190F/ -
ALIEN III	250F/ -	FLASH BACK	340F/ -	REACH FOR THE SKIES	250F/250F
APOCALYPSE	250F/ -	GENESIA	290F/ -	RISKY WOODN	- /220F
B-17	290F/290F	GLOBAL GLADIATOR	290F/ -	RYDER CUP	250F/ -
BART vs THE WORLD	250F/250F	GOBLINS 3	270F/ -	SENSIBLE SOCCER 2	220F/220F
BAT II	320F/320F	GOAL	250F/250F	SLEEPWALKER	230F/230F
BLASTAR	290F/ -	HIRED GUNS	290F/ -	SOCCER KID	250F/ -
BOB'S BAD DAY	250F/ -	HISTORY LINE	310F/ -	SPACE HULK	250F/ -
BODY BLOWS	250F/ -	HUMANS II	280F/ -	STARDUST	300F/ -
BRUTAL SPORTS FOOT	250F/ -	INDY 4 AVENTURE - VF	320F/ -	STAR TREK	310F/ -
BURNING RUBBER	250F/ -	ISHAR 3 - VF	280F/280F	STREETFIGHTER II	330F/330F
CAESAR	310F/310F	JURASSIC PARK	240F/ -	SUPER FROG	250F/ -
CHAOS ENGINE	260F/250F	KINGMAKER	310F/310F	SUPER LEAGUE MANAGER	290F/290F
CIVILIZATION	290F/290F	KRUSTY FUN HOUSE	340F/ -	SYNDICATE	250F/ -
COMBAT AIR PATROL	250F/ -	LEGACY OF SORASIL	250F/ -	T F X	270F/ -
CRAZY CARS 3	320F/320F	LEMMINGS 2	350F/250F	THEATRE OF DEATH	270F/ -
DARKMERE	290F/290F	LOST VICKING	350F/250F	THE PATRICIAN	270F/370F
DEMIS	250F/ -	Mr NUTZ	250F/ -	TRANSARTICA - VF	290F/290F
DESERT STRIKE	270F/ -	MAGIC SOY	250F/250F	UNIVERSAL MONSTER	340F/240F
DISPOSABLE HERO	250F/ -	MONKEY ISLAND 2 - VF	340F/ -	VROOM II	200F/200F
DRACULA	270F/ -	NICKY BOOM 2	270F/270F	WAR IN THE GULF	290F/260F
DYNABLASTER	- / 330F	NIGEL MANSELL	270F/270F	MAX WORKS - VF	290F/ -
		PERFECT GENERAL - VF	320F/ -	WEEN - VF	240F/ -
		PERFECT GENE. - DISK	200F/ -	WING COMMANDER	290F/ -
				WING COM. ACADEMY	270F/ -
				WWF 2	190F/190F

MANETTES

FAST MINNES TURBO 2	60F/60F
SPEEDKING AUTOFIRE	130F/130F
SPEEDKING ANALOGIQUE	186F/ -
TOPSTAR SV 127	260F/260F

LECTEURS

EXTERNE 3.5	550F/650F
INTERNE 3.5	530F/ -

EXTENSIONS MEMOIRES

512 Ko sans H. A500	290F/ -
512 Ko avec H. A500	390F/ -
1 Mo AMIGA 500+	590F/ -
1 Mo AMIGA 600	600F/ -

EXTENSION 1 Mo 32 BITS EXTENSIBLE A 8 Mo EMPLACEMENT COPROCESSEUR POUR A1200 1890 F

DISQUE DUR A600 ET A1200

90 Mo	890 F
80 Mo	2090 F
120 Mo	2690 F

SCANNER 1050F/1050F

SOURIS 125F/125F

AMOS - VF 490 F

GAMME ADI - PC/AMIGA/ATARI/MAC LOGICIELS EDUCATIFS DE LA MATERNELLE A LA TERMINALE

PC ET COMPATIBLES

3D CONSTRUCTION KIT 2	460F	INDY 4 AVENTURE - VF	340F	SERPENT ISLE - SILVER SEED	180F
ACES OF THE PACIFIC	340F	ISHAR 2 - VF	290F	SHADOW CASTER	350F
ACES OVER EUROPE	360F	JACK THE RIPPER	390F	SIM FARM	310F
AMBUSH	320F	JURASSIC PARK	290F	SIMON THE SORCERER - VF	340F
BETRAYAL AT KRONDOR - VF	360F	KASPAROV GAMBIT	390F	SOLITAIRES JOURNEY	360F
BLADE OF DESTINY	300F	KING MAKER	380F	SPACE HULK	320F
BODY BLOWS	280F	LANDS OF LORE - VF	330F	SPACE QUEST 5 - VF	320F
BRUTAL SPORTS FOOT	290F	LAURA BOW 2 - VF	340F	SPEAR OF DESTINY	310F
CHESS MANIAC 5 MILLION	340F	LEGACY - VF	310F	SPEED RACER	380F
COMMANCHE	340F	LINKS 386 PRO - SVGA	350F	STARLORD	380F
COMMANCHE - DISK	100F	LOTUS 3	270F	STREETFIGHTER 2	200F
CONQUERED KINGDOMS	390F	MAELSTROM	350F	STRIKE COMMANDER	330F
CRAZY CARS 3	270F	METAL & LACE	290F	STRIKE SPEECH PACK	150F
DARKMERE	310F	MIGHT & MAGIC 4 - VF	290F	STRIKE - TACT. OP	100F
DAY OF THE TENTACLE - VF	330F	MIGHT & MAGIC 5 - VF	330F	STRIKER	270F
DOOFIONT	290F	MONKEY ISLAND 2 - VF	340F	STRONGHOLD - VF	310F
DRACULA	380F	NHL HOCKEY	360F	SYNDICATR - VF	310F
EIGHT BALL DELUXE	280F	PATRIOT	320F	T E X	330F
ELITE 2	270F	PIRATES GOLD	330F	TERMINATOR 2029	280F
EYE OF THE BEHOLDER 3 - VF	330F	PINBALL DREAMS	290F	TERMINATOR 2029 - DISK	150F
F1 GRAND PRIX	340F	POWER MONGER	110F	THE PATRICIAN	300F
F15 STRIKE EAGLE 3	360F	PRINCE OF PERSIA 2 - VF	270F	TORNADO	360F
FALCON 3.0	370F	PRIVATEER	350F	ULTIMA VII - VF	290F
FALCON 3.0 - DISK 1 ou 2	200F	PRIVATEER - SPEECH PACK	150F	ULTIMA UNDERWORLD 2	310F
FIELDS OF GLORY	340F	QUEST FOR GLORY 3 - VF	380F	V FOR VICTORY 4 - SVGA	320F
FREDDY PHARKAS - VF	280F	RAILROAD TYCOON DELUXE	290F	WARLORDS 2	310F
GENESIA	290F	REACH FOR THE SKIES	320F	WAYN GRETZKY HOCKEY 3	290F
GOAL	290F	RED CRYSTAL	390F	WHEN TWO WORLDS WAR	410F
GOBLINS 3	330F	RETURN TO ZORK	350F	WING COMMANDER ACADEMY	310F
HEROES OF THE 357EN	110F	REX NEBULAR	330F	WC2 - VF + SPEECH PACK	340F
HISTORY LINE - VF	340F	RYDER CUP	270F	WC2 - SPE. OP. 1 + 2	220F
HUMANS 2	240F	SEAL TEAM	360F	X-WING	360F
		SENSIBLE SOCCER	270F	X-WING - DISK 1 ou 2	190F
		SERPENT ISLE	340F	XANTH	360F

CD ROM

DRACULA	380 F
EYE OF THE BEHOLDER 3	380 F
HUMANS 1 + 2	330 F
INCA	420 F
JACK THE RIPPER	410 F
JURASSIC PARK	360 F
LORD OF THE RINGS	410 F
LOST IN TIME	410 F
MAD DOG McCREE	380 F
MOTOR STARS	470 F
PROTOSTAR	360 F
SHUTTLE	430 F
RETURN TO ZORK	390 F
STAR TREK	480 F
T.F.X.	410 F

MANETTES

TOPSTAR SV 237	250F
FLIGHTSTICK	340F
FLIGHTSTICK PRO	610F

THUNDERBOARD 750F

SOUNDMASTER+ 490F

SOUNDBLASTER 16 CSP MCD 1990F

LECTEUR CD ROM MITSUMI 1700F

LECTEUR CD ROM PANASONIC 2390F

DLE VITESSE + PHOTOSTYLER

PACK MULTIMEDIA CD 16 SOUNDBLASTER 16 ASP + LECTEUR CD ROM INTERNE + 1 PAIRE D'ENCEINTES + 8 CD ROM 4790 F

Pour tous renseignements ou commandes, téléphonez-nous. (16.1) 40.47.89.72

Si vous appelez de province, faites bien le 16.1.40.47.89.72

Prix et titres valables pour le mois de parution, dans la limite des stocks disponibles.

BON DE COMMANDE à expédier à FUNWARE - B.P. 267 - 75749 PARIS CEDEX 15

QTES	TITRES	PRIX
622		

FRAIS DE PORT 30 F (Console CD32 :50 F)

Expédition colissimo et recommandé

TOTAL A REGLER

NOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

TELEPHONE N° CLIENT (facultatif)

REGLEMENT : Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre je paierai à réception ☐ Contre remboursement (+ 30 F)

Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

N°

Date d'expiration ../.. Signature obligatoire :

VOTRE MATERIEL DE JEUX : ☐ ATARI ☐1 MEGA ☐STF ☐STE ☐1040 ☐520 ☐ AMIGA ☐1 MEGA ☐1200 ☐500 ☐500+ ☐600 ☐ PC et COMPATIBLES ☐CD ROM ☐VGA ☐SVGA RAM : ☐3,5 ☐1,44 M ☐720 K ☐5,25 ☐1,2 M ☐360 K ☐ MACINTOSH ☐ CD 32

2.19 F/Min pour 3615 & 3.76 F/Appel 2.19 F/Min pour 3615 TM

LE GUIDE DES 15 MEILLEURES MACHINES DE JEU

Le 25 décembre approchant à pas de géant, beaucoup d'entre vous pourraient avoir de folles envies d'une nouvelle machine de jeu. Mais laquelle choisir ? Compte tenu du nombre de constructeurs et de modèles, il nous a semblé approprié de vous aider dans cette quête ô combien périlleuse.

LES ORDINATEURS

COMMENT TIRER PARTI DE CE DOSSIER ?

Sachent par evence que le facteur primordial, pour le mejorité d'entre vous est le côté finencier, nous evons opté pour une présentation par budget. Chaque machine bénéficiera d'un rappel de ses carectéristiques techniques. Pour que vous ayez une meilleure vue d'ensemble, nous vous proposons, sous forme d'encedré, les qualités et les défeuts, un top 5 des meilleurs jeux et diverses configuretions possibles.

L'ATARI ST/STE

Sorti en 1986, l'Atari ST reste toujours une machine intéressante. Architecture autour d'un Motorola 68000 a 8 MHz, l'Atari ST avait conquis une grande partie du public et des éditeurs. Avec l'Amiga, Le ST fut parmi les premiers ordinateurs 16/32 bits. Suivant le modele, ST ou STE, on a droit a 512Ko ou 1Mo extensible à 4 Mo de mémoire vive. La Rom qui contient le système est de 256Ko.

Dans le domaine des graphismes, l'Atari ST possède une palette de 512 couleurs. Pour le STE, modèle le plus fréquent de nos jours, la palette est montee à 4096 couleurs comme sur l'Amiga. Les resolutions sont essez variées et on trouve principalement le 320*200 dans les jeux même si on peut monter jusqu'à 640*200 en monochrome (tres pratique pour une utilisation autre que ludique : musicale par exemple).

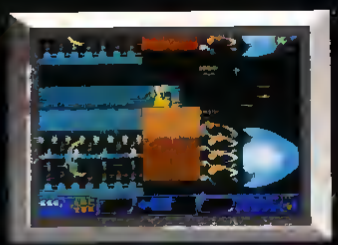
La puce sonore n'a rien d'extraordinaire. Elle produit des sons sur trois voies plus une pour un generateur de bruits. En plus de cela, le STE bénéficie d'une voie stéréo 8 bits. Le système d'exploitation nomme TOS reprend le même principe que sur les Macintosh. Tout se fait grâce à la souris. De la gestion des périphériques jusqu'à la gestion de vos fichiers, tout est fait pour vous faciliter le travail. Donc pas de probleme de ce côté là si vous êtes novice.

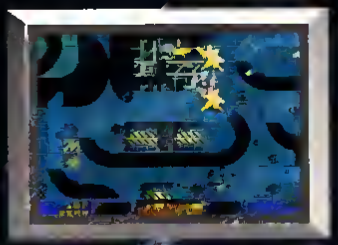
Le lecteur de disquettes intégré est de 720Ko. Côté connexions, c'est la profusion. A part les classiques prises serie et parallèle pour les imprimantes et autres modems, on decouvre des prises Midi In et Midi Out très utiles pour les musiciens, 2 ports souris/joystick (4 pour les STE), un connecteur pour disque dur Atari, un bouton reset (extrêmement pratique), une prise pour un lecteur externe de disquettes, une prise vidéo (on peut brancher le ST ou le STE sur une télé ou un moniteur) et un interrupteur. En dehors des tous premiers ST, l'alimentation est interne. Pour les jeux, il faut bien le reconnaître l'Atari est assez mal loge depuis quelques mois, les éditeurs laissant peu a peu tomber ce support. Pourtant quelques irreductibles grand-bretons continuent comme Renegade avec leur récent Chaos Engine. Mais cela suffira-t-il a votre bonheur ?

G R A F T G O L D

URiDiUM 2

Produit directement par ceux qui prônent une liberté de jeu totale, URIDIUM 2 est une rapide unique des jeux "faites tout sautez". Il offre un défilement des plus rapides et est également doté des graphiques les plus précis qu'Amiga ait jamais vus. Mesurez-vous avec des flottes entières de vaisseaux spatiaux Léviathan tandis que votre Manta descend en piqué, laissant sur son passage une immense désolation.





"On est absolument épaté par la beauté des graphiques, les effets spéciaux fantastiques et l'utilisation très facile du jeu."
Amiga Action

"Uridium II est fantastique. Notre main à couper... c'est renversant !"
Amiga Format

"En fin de compte, Uridium II est en passe de devenir le jeu du siècle."
CU Amiga

POUR L'AMIGA 500 (1 Mo), 600 et 1200 AMELIORE.
UTILISE LA PLUPART DES AUGMENTATIONS DE VOLUME DE LA MEMOIRE.
BIENTOT PRET POUR L'AMIGA CD 32 !

GRAFTGOLD
Computer Software

, Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E 9SS © 1993 Graftgold / Rainbow Arts / Renegade

TOP 5 ST / STE

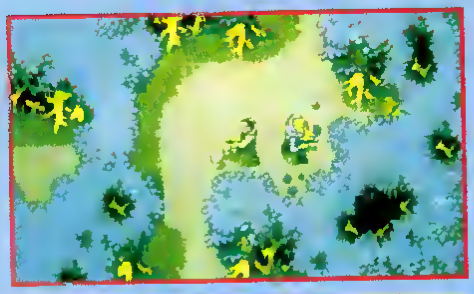
CHAOS ENGINE : il est l'un des meilleurs si ce n'est le meilleur jeu d'action/aventure sur ST/STE. La realisation des Bitmap Bros est excellente.

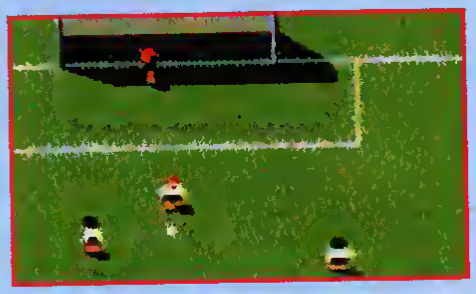
SENSIBLE SOCCER : comment ne pas évoquer le plus grand jeu de foot sur ST/STE. Le maniement et la realisation sont parfaits.

INDIANA JONES 3 : Lucas Arts avait eu la bonte de produire une version ST/STE. Ce jeu d'aventure devrait combler tous les fanas d'Indy.

DUNGEON MASTER : comme jeu de rôle, je pense qu'on n'a pas fait beaucoup mieux depuis sur ST/STE. C'est le père de tous les jeux de rôle actuels.

F1 GRAND PRIX : Microprose a sorti sur ST/STE, LE simulateur de F1. Si vous aimez le pilotage et la F1, vous n'avez pas le droit de le rater.





QUALITES : Avec le Mac et L'Amiga, les Atari sont parmi les plus faciles à utiliser pour un novice. Sa logitheque est tres fournie et comporte de tres grands titres. Son prix très abordable en fait une machine pour des personnes voulant debuter dans l'informatique. Ses possibilites d'extension lui permettent de vous suivre dans votre évolution. Le ST ou le STE est la machine idéale pour les musiciens possédant un petit home-studio.

DEFAUTS : Le déclin de la machine en terme de jeux risque de désinteresser un maximum d'entre vous d'autant plus que la mauvaise réputation du constructeur n'arrange pas les choses. Les prises joysticks sont plus qu'inaccessibles. Les capacites des STE n'ont jamais été utilisées dans les jeux.

CONFIGURATIONS :
520STE de base : 1290F / 1040STE de base : 1590F / 1040STE avec 4 Mo de RAM : 2490F / 1040STE + moniteur couleur : - de 3000F

PRIX OCCASE :
520ST : 500F
1040ST : 800F

N'oubliez pas que nous avons déménagé. Envoyez votre courrier, vos bidouilles, vos soluces à Génération 4, 5-7 rue Raspail, 93100 Montreuil. Merci et bonjour chez vous !

L'AMIGA 600

Apparu en avril 92, l'Amiga 600 reprend tout ce qui a fait le succès des anciennes versions (depuis 1985) qu'etaient le 1000, le 500 et le 500+. Toujours base autour d'un Motorola 68000 cadencé a 7.16 MHz, l'Amiga 600 est un 16/32 bits à l'instar des Atari. Il a gardé le concept des coprocesseurs secondant le microprocesseur principal. Les puces Paula, Denise, Agnus (plus connues sous le nom de chipset ECS) s'occupent soit de l'affichage, du son ou des entrees/sorties. D'origine avec 1 Mo de RAM extensible a 2 Mo, le 600 a de quoi voir venir. La ROM de 512 Ko comprend le système 2.0 du Kickstart. Les caractéristiques graphiques vont du 320*200 a 640*512 avec de 16 a 4096 couleurs. La majorité des jeux utilisent le 320*200 en 32 teintes et de plus en plus en 64 couleurs. Le son est resté digne de ses prédecesseurs c'est-à-dire quatre voies sur neuf octaves de qualite 8 bits. La memoire de masse fournie en série est un lecteur de disquettes de 880 Ko. Du côte de la connectique, on retrouve les deux prises joystick type Atari, une prise sena, une prise parallèle pour les imprimantes, une prise pour un drive externe et une prise PCMCIA où l'on peut brancher des peripheriques de sauvegarde type carte de crédit. Pour ce format on trouve desormais des disques durs, des modems et des extensions

JAMAIS LES IMAGES NE VOUS ONT PARLE COMME ÇA !...

KETHER

SUR
CD-INTERACTIF
PHILIPS

CD-INTERACTIF PHILIPS CD-i

L'HYPER-PUISSANCE

Jamais un jeu d'aventure n'a été aussi loin sur CD-Interactif. Séquences animées, vidéo digitalisées, graphismes parfaits, action haletante, suspense insoutenable, Kether est digne des plus grands Space Opera. Avec une seule différence : cette fois, c'est VOUS qui tenez les commandes !

VOUS ÊTES UN HYPER-JOUEUR ? JOUEZ CD-I !

KETHER

SUR CD-INTERACTIF PHILIPS

CD-i **L'HYPER-AVENTURE**

Cinq temples au coeur de l'espace-temps, les labyrinthes les plus tortueux, les monstres les plus redoutables, Kether est le plus grand jeu d'aventure jamais créé sur CD-I. Vous êtes un Maître ? Jouez CD-I !

CD-i **L'HYPER-ACTION**

Piquez sur des cités oubliées, foncez dans des tunnels infernaux, jouez-vous des vaisseaux ennemis qui se ruent à votre rencontre, survivez à des pluies de météorites, Kether est aussi un jeu d'action pure et dure. Vous êtes un Homme ? Jouez CD-I !

CD-i **L'HYPER-GRAPHISME**

Images de synthèse, véritables acteurs, décors hallucinants, 3D omniprésente, effets spéciaux inouïs, Kether est le premier vrai film interactif. Avec le CD-I, plongez au coeur de la réalité virtuelle ! Vous aimez les sensations fortes ? Jouez CD-I !

VOUS ÊTES UN PRO ? JOUEZ CD-I !

PHILIPS

mémoires. En interne, il est possible de connecter un disque dur IDE très pratique pour les jeux d'aventures et de stratégie. En ce qui concerne la vidéo, on peut brancher le 600 directement sur la télé familiale via la prise péritel. Bien entendu, la connection sur un moniteur est tout à fait possible. Pour le son, deux prises RCA, type chaîne Hi-Fi, permettent de profiter pleinement des capacités sonores de la machine.
Sous la machine, on découvre une trappe servant pour des cartes accélératrices, des cartes d'extension mémoire et diverses "greffes" augmentant la puissance du 600. Son système d'exploitation reste très abordable pour les novices car inspiré du Finder des Macintosh d'Apple. Tout peut-être gérer via la souris, fournie en standard. On a souvent critiqué les différents modèles Amiga pour les "plantages" du système.

Avec la version 2.0 du Kickstart et du Workbench, ces défauts ont été corrigés. D'un point de vue logithèque, l'Amiga domine depuis des lustres dans les jeux d'action malgré la percée des compatibles PC. Ses capacités graphiques et d'animation font du 600 une excellente machine capable de surpasser les consoles dans leur propre domaine.

Les jeux de réflexion et d'aventure ne sont pas non plus en reste puisque les plus gros titres de ces genres lui ont été adaptés. Pour un prix somme toute modique, vous pourrez non seulement jouer sur des softs de qualité (les programmeurs maîtrisant maintenant parfaitement la machine) mais utiliser le 600 pour des tâches personnelles et familiales comme le traitement de texte ou la vidéo amateur.

TOP 5 AMIGA 600

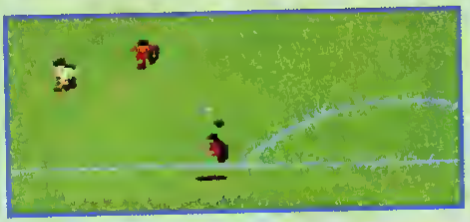
F1 GRAND PRIX : comme pour le ST, F1 Grand Prix est aussi le meilleur simulateur de conduite. La réalisation est tout aussi superbe.

INDIANA JONES 4 : épisode inédit au cinéma, Indy 4 est un superbe jeu d'aventure dans la lignée des produits Lucas Arts. A ne pas manquer.

SUPERFROG : voilà le jeu qui démontre que l'Amiga peut faire aussi bien si ce n'est mieux que les consoles. Le meilleur jeu de plate-forme sur Amiga.

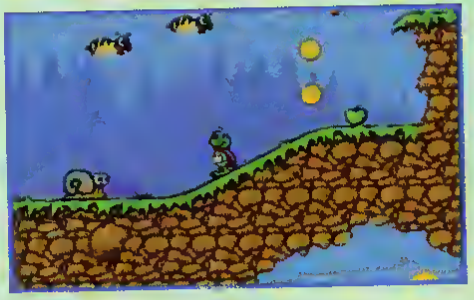
GOAL : le plus récent des jeux de foot vient de sortir. Bien qu'en concurrence avec Sensible Soccer, Goal est désormais la référence.

PROJECT X : pour les fanas du bouton de feu, Project X de Team 17 est le shoot'em up par excellence sur Amiga.



QUALITES : Une logithèque énorme et variée. La qualité des softs est indéniable. Son prix et sa facilité d'utilisation font de cette machine un très bon ordinateur pour novice. Ses possibilités d'extension permettent de voir venir. Sa compacité permet de l'installer devant la télé sans problème.

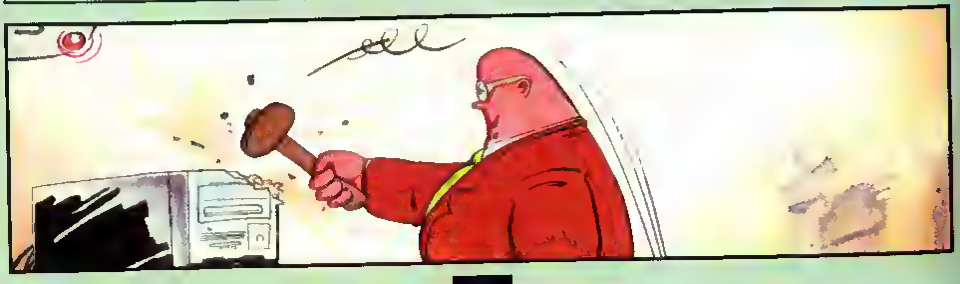
DEFAUTS : Son alimentation est externe ce qui n'est guère pratique d'autant que l'interrupteur marche/arrêt s'y trouve. L'absence du pavé numérique, par rapport aux anciens Amiga, peut poser problème pour certains vieux jeux mais devient mineur avec les softs récents. Le disque dur n'est pas de série. Un déclin de l'enthousiasme des éditeurs américains peut rendre la production de jeux moins importante.



Eh, vous les petits occidentaux dégénérés. Vous voulez des démos, des trucs et astuces, des solutions de jeux ou consulter des petites annonces ? Prenez votre Minitel et tapez 3615 Gen4 !

CONFIGURATIONS :
Amiga 600 : de 1400F/ Amiga 600 + moniteur couleur : - de 3000F / Amiga 600 + disque dur 40Mo : - de 2500F/ Amiga 600 + disque dur 40Mo + moniteur couleur : - de 4000F

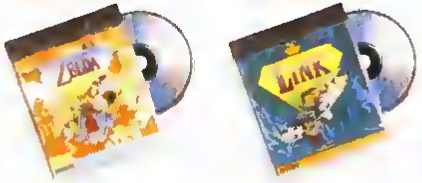
PRIX OCCASE :
- de 1000F pour le 600 de base



Une légende raconte que les géants finissent toujours par se rencontrer...

LE CHOC DES LEGENDES

Le CD-I de Philips et les héros de Nintendo* ne pouvaient pas échapper à leur destin !



Issu de la haute technologie, le CD-I sait être polyvalent... et puisqu'il y a un temps pour tout, il sait vous proposer des programmes pour tous les moments de la journee . et pour tous les âges de la vie

Aujourd'hui, il vous permet de retrouver les heros de Nintendo dans de nouvelles aventures : "Zelda™, The Wand of Gamelon" et "Link™, The Faces of Evil". Retrouvez-les sur cette machine de rêve et laissez-vous emporter par la fluidité des animations, la pureté des graphismes et la remarquable qualité du son numerique ...

Votre attention est toute entiere absorbée par des aventures étonnantes dont vous êtes partie prenante...

Avec le CD-I, l'interactivite commence à prendre tout son sens...

Et vous n'avez encore rien vu !

Combattez interactivement les forces du mal.

PHILIPS INVENTE POUR VOUS

PHILIPS

PHILIPS

*TM et © 1993 Nintendo
** Photos © 1993 Philips Nintendo

TOP 5

AMIGA 1200

L'AMIGA 1200

Pour faire face à la montée en puissance des PC dans le domaine ludique, Commodore a recemment mis sur le marché ce nouvel Amiga compatible avec l'ancienne gamme et bénéficiant de caracteristiques techniques assez incroyables compte tenu du prix. Le microprocesseur principal est un 88EC20 de Motorola cadencee à 14 MHz. De ce fait, par rapport au 600, le 1200 fonctionne en principe de 2 à 4 fois plus

vite. Le 1200 est un véritable 32 bits. Mais ce n'est pas tout. Les coprocesseurs ont eux aussi subit un lifting. Le chipset se nomme maintenant AGA et est sur le papier quatre fois plus puissant. La memoire vive est de base de 2 Mo ce qui a fait plaisir à un maximum d'éditeurs qui commençaient à se sentir à l'étroit. La mémoire morte qui contient le Kickstart 3.0 est de 512Ko. Du côté des graphismes, les modes sont tres nombreux. On a droit à des résolutions de 320*200 à 1280*512 de 32 a 256000 couleurs parmi les 16.8 millions disponibles. Attention tout de même, vous n'aurez pas accès à tous les modes puisque l'affichage dépend aussi de l'écran que vous possédez. Pour le jeu, un simple téléviseur suffit. La grande nouveauté, grâce aux nouvelles puces graphiques vient des améliorations pour les sprites et les scrollings. Les jeux vont bientôt exploiter ces caracteristiques pour des résultats éblouissants. De plus, les puces peuvent adresser directement la memoire sans pour autant passer par le microprocesseur. Le son est le seul point qui n'a pas changé. On a toujours droit aux 4 voies sur neuf octaves en 8 bits. Espérons que Commodore va remedier à cela rapidement. La mémoire de masse est toujours le lecteur de disquettes de 880 Ko. Il est possible de lui adjoindre (je vous le conseille vivement) un disque dur IDE 2 pouces et demi de 40 à 240 Mo comme pour le 600. C'est vraiment très pratique et de nombreux editeurs proposent désormais l'option installation sur disque dur. Pour ce qui est de la connectique, c'est quasiment identique au 600 c'est-à dire prise série, parallele, joystick, PCMCIA, etc. La seule différence est le connecteur se trouvant sous la machine qui est en 32 bits pour un acces plus rapide. Le systeme d'explotation en est à sa version 3.0. Par rapport au 2.0, on ne découvre que peu de nouveautes flagrantes mis a part la gestion des nouveaux modes graphiques et quelques autres subtilités rendant l'utilisation du 1200 plus simple. Des sa sortie, le 1200 possede une logitheque impressionnante puisqu'il accepte la majorité des jeux 600 récents. La nouvelle tendance chez les éditeurs est inverse : developpement de nouveautes pour le 1200 puis l'adaptation sur les anciens modèles. De ce fait, d'ici Noël, de nombreux titres intéressants devraient voir le jour comme Silly Putty 2, James Pond 3, Jurassic Park, Oscar, etc... Dès le debut de l'année prochaine le 1200 devrait supplanter le 500 et le 600 dans les postes de developpement des editeurs.

QUALITES : Le 1200 bénéficie d'une puissance plus importante tout en conservant les qualites propres à la gamme Amiga. Les nouvelles capacités graphiques et d'animation en feront pâlir plus d'un. La logithèque croissante devrait vous convaincre. Des jeux de tous genres en 128 et 256 couleurs arrivent... La facilite d'utilisation est indeniable. Le système 3.0 est plutôt bien pense même si l'on découvre encore de petits "bugs". Ses possibilités d'extension permettent d'aborder des domaines tres divers comme la musique, la video, l'imagerie, la PAO, etc... Son prix est tout aussi abordable pour un novice que le 600 ou l'Atari ST. Il sera d'autre part possible d'ici quelques mois de le transformer en console CD, l'Amiga CD32.

DEFAUTS : L'alimentation est toujours externe et comprend toujours l'interrupteur. Le peu d'enthousiasme des éditeurs américains totalement acquis au monde PC peut refroidir certains, les fanas d'aventure et de jeux rôle en particulier. L'absence du disque dur et du DSP en série peut porter préjudice. Pour le disque dur, la majorité des magasins vend le 1200 dans des configurations complètes. Les prises joystick à l'arrière de la machine sont peu accessibles.

CONFIGURATIONS :
A1200 de base : 2390F / A1200 + disque dur 40 Mo : - de 3500F/ A1200 + Moniteur couleur : - de 3500F
A1200 + Moniteur couleur + Disque dur 40 Mo : - de 5000F

PRIX OCCASE :
2000F pour la version de base

LES COMPATIBLES PC

Compte tenu de leur grande variété et de la diversité des configurations, nous avons divisé les modèles suivant la puissance. De conception très ancienne (fin des années 70), le PC aura mis plus de dix ans pour s'imposer dans le domaine des jeux et ce au prix de nombreuses variations, extensions et aussi grâce a l'arrivée en masse des clones taïwanais ayant fait chuter les prix à une vitesse vertigineuse. Si l'on s'en tient aux configurations de jeu, cela va simplifier un peu notre présentation. Nous n'evoquerons ainsi pas les PC 8086 et 8088 véritables engins de la prehistoire qui sont incapables de faire marcher la majorité des softs actuels. Les chiffres (8088, 8086, 286, 386, 488) sont en fait les références des divers microprocesseurs mis en service par le constructeur Intel. L'architecture a été pensée et creee par IBM puis reprise par un nombre incommensurable de constructeurs (Compaq, Dell, Commodore pour ne citer que les plus connus) et d'assembleurs (généralement des magasins). D'origine, le PC n'est pas une machine "finie". Destiné aux professionnels, il n'avait que le mode texte, pas de graphisme. Ce n'est que bien plus tard que sont apparues les cartes graphiques CGA (320*200 en 4 couleurs), EGA (320*200 en16 couleurs), VGA (320*200 en 256 couleurs ou 640*400 en 16). De nos jours, les cartes graphiques sont généralement des S-VGA (640*400 en 256) même si elles sont sous utilisees puisque les jeux utilisent encore en majorité

RETOUR 2048 le distributeur spécialisé ATARI présente

JAGUAR™

LA CONSOLE DE JEUX LA PLUS PUISSANTE DU MONDE EN AVANT-PREMIÈRE

LA CONSOLE JAGUAR + 1 JEU = 1 790 F.

- CONSOLE DE JEUX BASÉE SUR UNE ARCHITECTURE PARALLÈLE 64 BITS RISC
- HAUTE VITESSE DE TRANSMISSION : 106,4 M° PAR SECONDE
- PROCESSEUR GRAPHIQUE TRAITANT 27 MIPS COUPLÉ À UN BITTLER
- PALETTE DE 16,7 MILLIONS DE COULEURS
- TRAITEMENT DE 850 MILLIONS DE PIXELS / SEC.
- EXECUTION DE 55 MILLIONS D'INSTRUCTIONS / SEC.
- SON 16 BITS QUALITÉ CD STEREO
- TECHNOLOGIE JPEG ET CINEPAK
- EFFETS SPECIAUX CABLES HARD : MORPHISME, MAPPING, DEFORMATION, LIGHTING, TRANSPARENCE...

GAGNEZ UNE CONSOLE JAGUAR SUR 36 15 RETOUR 2048

JEUX : CRESCENT GALAXY, TINY TOONS ADVENTURES, CYBERMORPH, RAIDEN, EVOLUTION DINO DUDES, ALIEN VS PREDATOR...

LYNX

LA PREMIÈRE CONSOLE PORTABLE COULEUR 16 BITS

490 F.

NOUVEAUTES JEUX :

LEMMINGS	320 F.
PIT FIGHTER	390 F.
JIMMY CONNORS TENNIS	320 F.
DINOLYMPICS	320 F.
GORDO 106	320 F.
POWER FACTOR	190 F.

RESERVEZ VOTRE CONSOLE JAGUAR DES MAINTENANT ET JOUEZ EN DECEMBRE

❑ Je joins un cheque ❑ Je joins un mandat postal ❑ Je paie par C B N° (date d'expiration C B)

Nom Prénom Adresse

CP VILLE . Signature obligatoire .

DÉSIGNATION	TOTAL (+ FRAIS DE PORT 70 F.)

Pour tout savoir sur les disponibilités et les nouveautés, et pour commander par minitel 36.15 RETOUR 2048

ATTENTION JAGUAR QUANTITÉ LIMITÉE

RETOUR 2048 - 12, rue de la Fontaine au Roi 75 011 Paris - Tél (1) 43 38 76 48 / Fax : (1) 43 38 66.15

le VGA 256 couleurs. Vous aurez compris que dans le PC, tout est modulable via des cartes d'extension très diverses. Pour pallier la grosse lacune du PC en terme de son (qui n'a jamais eu envie de détruire sa machine à cause de ces beep agaçants) de nombreuses cartes sonores sont sur le marché. Les plus connues sont les Adlib et les Soundblaster. Je n'évoquerai pas les questions de mémoire vu que tout dépend de la configuration proposée. En général, il vaut mieux avoir au moins 2, 4 voire 8 Mo. Pour la mémoire de masse, les disques durs sont généralement en série (la capacité variant) et là encore plus vous aurez de place et mieux vous vous sentirez. Disons que 120 Mo est un minimum.
En général, on vous le livre avec un lecteur de disquettes. Choisissez un 3 pouces et demi haute densité. La majorité des carte-mères possèdent des slots pour les cartes. Il faut donc faire attention lorsque vous achetez des extensions pour votre PC. Le système d'exploitation est signée Microsoft. Le DOS 6.0 en est la dernière version bénéficiant d'un doubleur de capacité de disque dur, un gestionnaire de mémoire automatique et d'un anti-virus intégré. Toutes les commandes se font via des instructions à taper au clavier. Pour ceux qui ont cela en horreur, il existe un système ressemblant au Finder du Mac ou au Workbench de l'Amiga. Il s'agit de Windows toujours de Microsoft. Une fois installé sur votre disque, vous pourrez tout gérer avec votre souris.
Dans le domaine des jeux, le PC est la plate-forme la plus en vogue. Tous les éditeurs développent sur PC et comme vous pouvez le voir dans nos colonnes régulièrement, de très gros titres sortent sans cesse. A la première place en tout ce qui concerne les simulations, les jeux d'aventure et les jeux de rôle, le PC pêche encore dans tous les autres genres malgré quelques titres intéressants.

LES PC 286

Datant du milieu des années 80, les 286 sont quelque peu désuets de nos jours pour le jeu. La gourmandise des jeux PC actuels en matière de mémoire et de puissance de calcul fait que le 286 voit sa logithèque se restreindre de jour en jour. Le microprocesseur est un 80286 de chez Intel cadencé de 8 à 12 MHz. Les slots sont généralement à la norme EISA. Plus vieillot que les Amiga et ST, les 286 sont des 16 bits. Autant vous l'avouer tout de suite, le 286 n'est pas à conseiller si vous "bavez" sur les superproductions américaines. Sur le territoire français, les 286 représentent encore la majorité du parc machine.

Les PC 386

Plus recents, les 386 existent en deux versions. Le 386 SX est un 16/32 bits et peut être cadencée de 16 à 33 MHz. Le 386DX est, quant à lui, un véritable 32 bits cadence de 25 à 40 MHz. La aussi, les slots sont à la norme EISA. Peu d'innovations si ce n'est une plus grande vitesse de calcul. Pour le jeu, les 386 sont vraiment les configurations minimales, et encore...

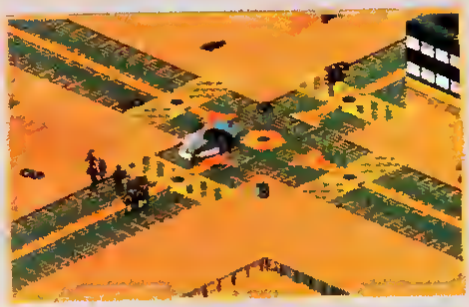
LES PC 486

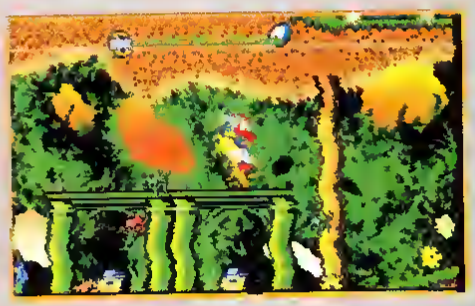
Ces machines existent sous différentes versions mais toutes sont des 32 bits à part entière. La différence en vitesse de calcul n'est pas énorme pour le jeu. Tout dépend de la fréquence d'horloge. Pour le SX, elle oscille entre 25 et 33 MHz.
Pour le DX, on peut avoir des fréquences de 25 à 50 MHz. Une version avec microprocesseur à fréquence d'horloge doublée se généralise. Il s'agit des 486 DX2 66 MHz.
Certains constructeurs proposent les DX2 100MHz mais à mon avis méfiez-vous car ils sont loin d'être fiables. Les slots peuvent être EISA, local bus EISA ou encore mieux VESA. Faites attention lorsque vous achetez des cartes d'extension.

TOP 5

PC

GRAND PRIX (MICROPROSE) : apres le ST et l'Amiga, la version PC est impressionnante. Un jeu à ne pas rater.
SYNDICATE (BULLFROG) : Si vos instincts primitifs reviennent, jouez a ce jeu d'action/aventure à la réalisation exemplaire. Encore un coup de genie de Bullfrog.
OSCAR (FLAIR) : Il faut avouer que les jeux de plates-formes sont rares sur PC. Oscar sort de la meute avec des graphismes magnifiquement colorés et un scrolling plus qu'acceptable.
LANDS OF LORE (VIRGIN) : Dans le domaine des jeux de rôle, ce jeu de Virgin tient le haut du pavé. Une realisation efficace sans texture mapping et un scénario "cataclysmique" (dixit Yann).
INDIANA JONES 4 (LUCAS ARTS) : Retrouvez Indy dans des aventures inedites au cinema : la recherche de l'Atlantide, la cité mythique.





QUALITES : des possibilités très completes, qui permettent d'utiliser aussi bien des applications professionnelles que ludiques, la possibilité "d'upgrader" la machine au fur et à mesure que des extensions sont disponibles (486, cartes graphiques, cartes sonores, Full Motion Video...). Le PC est l'ordinateur sur lequel les éditeurs sortent le plus de produits actuellement. Les meilleurs jeux d'aventure, de simulation et de réflexion sont sur PC, mais on commence aussi à avoir d'excellents jeux d'arcade.

DEFAUTS : le système d'exploitation des PC, le DOS, est loin d'être simple d'utilisation, et il vous faudra lire les énormes manuels si vous avez à gérer la mémoire pour faire fonctionner certains jeux. Si c'est une machine ouverte aux extensions, n'oubliez pas que l'installation d'une carte sonore ou d'un CD-Rom n'est pas toujours très aisee... Les jeux qui sortent fonctionnent de plus en plus pour des 386 puissants voire des 486, et font des 286 et 386 de base des machines dépassées.

BIGBANG : affronte les autres connectés dans l'espace : 3615 GEN4, tape *BIG.

CONFIGURATIONS :

Pour les 286, de moins en moins de magasins les proposent. Disons que vous pouvez trouver des configurations complètes (écran, disque dur, lecteur de disquettes) pour moins de 4000F. Pour les 386, les configurations totales sont disponibles à partir de 5000F. Pour les 486, Vous pouvez en trouver à partir de 9000F.
Dans tous les cas, essayez de trouver une configuration comme celle-ci : 4Mo de RAM minimum + disque dur 120Mo + carte son type Soundblaster + carte graphique SVGA 1Mo + écran SVGA couleur + souris + joystick + DOS 6.0 + Windows 3.1 + PCtools 8.0

PRIX OCCASE :

Les prix d'occasion peuvent varier totalement car la dépréciation des PC est difficilement chiffrable.
Essayez de marchander en fonction des prix du matériel neuf que vous aurez vu en boutique.

LES MACINTOSH

Beaucoup d'entre vous se disent : mais que fait la gamme Macintosh dans ce dossier. Mine de rien, beaucoup de jeux sortent sans qu'on puisse l'oublier. Sorti en février 1984, le Macintosh a connu une révolution un peu identique au PC. D'origine, le Mac était équipé d'une souris mais en noir & blanc. Cela devient assez rébarbatif pour le jeu. En fait, si l'on parle de jeu sur Mac, il faut surtout s'intéresser aux CD. Le seul hic c'est que cela demande pas mal de puissance ce qui restreint d'autant le nombre de machines susceptibles de convenir à ce rôle ludique. Tout dernièrement, les Macintosh se sont mis à utiliser des processeurs 68020, au minimum. Ils étaient équipés d'un 68000. Le Mac basé sur le même processeur (légèrement amélioré) est le Mac LC. Pour les modèles supérieurs, on découvre le 68030. Le minimum pour jouer est de 256 couleurs. La différence de prix entre les PC et les Mac est du même ordre que l'Amiga mais avec un peu plus de puissance en plus. Avec les modèles les plus récents (le Macintosh LC III et le Macintosh Performa 400) on peut notamment configurer un "SE" Autant vous dire que la machine de rêve, ça coûte. Il est parfois difficile de vous faire une idée sur les configurations. On serait beaucoup trop long. Disons que les machines les plus récentes et performantes sont les équivalents des machines vendues sous Commodore Amiga et ST. Les Mac ne se branchent pas sur la télé. Ils nécessitent toujours un moniteur spécifique.

que familial. Je sais, la différence est un peu floue. Véritable inspirateur de tous les systèmes d'exploitation disponibles sur les autres ordinateurs, le Macintosh est sans conteste la machine la plus apte à accueillir un novice. Tout y est si facile. On n'a vraiment pas besoin d'être un expert en informatique pour s'en servir. Dans le domaine ludique, le Mac reste encore assez marginal malgré l'intérêt grandissant de la part des éditeurs (américains pour la plupart). Comme je l'ai dit au début de cette présentation du Mac, c'est sans nul doute, le CD qui l'emportera sur Mac.

QUALITES :

le Finder est le meilleur système d'exploitation. La qualité d'affichage est incontestable avec des résolutions auxquelles peu d'ordinateurs nous ont habitué.
L'aspect sonore est en général au moins aussi bon que sur Amiga voire meilleur avec les modèles récents. Il est probablement le meilleur ordinateur pour le travail.

DEFAUTS :

pour le jeu, les configurations nécessaires sont encore trop chères. Les types de jeux ne sont guère variés. On retrouve d'incessantes sorties de jeux d'aventure et de petits jeux de réflexion. Quelle manque d'originalité dans la logithèque ! Malgré la baisse des prix très agressive, le Mac a une image trop éloignée du ludique. C'est probablement pour cela qu'encore peu de jeux sortent, la majorité des programmeurs Mac n'étant pas des spécialistes dans ce domaine.

TOP 5 MAC

IRON HELIX CD : cette aventure vous plongera dans des décors "alienesques" à la recherche de la vérité sur le silence radio d'un vaisseau spacial.
SPACESHIP WARLOCK CD : véritable saga galactique avec des images à tomber par terre, Spaceship Warlock est vraiment fantastique.
THE JOURNEYMAN PROJECT CD (PRESTO STUDIO) : l'un des plus beaux jeux d'aventure sur cette machine avec des graphismes et une interface fabuleuse.
LEMMINGS : sorti sur quasiment toutes les machines, ces petits Lemmings vous en feront voir de toutes les couleurs.
THE TINIES : jeu d'action/réflexion par excellence, ce jeu est sans conteste l'un des meilleurs du genre.

CONFIGURATIONS :

comme pour les PC les configurations sont nombreuses. Celles que nous vous donnons ici sont indiquées à titre indicatif et correspondent à des machines plus aptes pour le jeu pour un budget pas trop élevé.
Mac Classic couleur 4Mo Ram + Disque dur 80Mo : 7500F/ Mac Performa 400 4Mo Ram + Disque dur 80Mo : 7000F/ Mac LC2 4Mo Ram + Disque dur 80Mo + Moniteur Apple : 9700F/ Mac LC3 4Mo Ram + Disque dur 80 Mo + Moniteur couleur : à partir de 10000F/ Mac Centris 610 4Mo Ram + Disque dur 80Mo : à partir de 10000F/ Mac Centris 650 4Mo Ram + Disque dur 80Mo : à partir de 12000F

PRIX OCCASE :

nous n'allons pas passer en revue les nombreuses configurations, mais sachez que on peut trouver très facilement des Macs d'occasion sur le marché. N'hésitez pas à consulter le 3615 Apple, ou les petites annonces de notre confrère Univers Mac.

LES CONSOLES

A différencier des micros, les consoles de jeux n'ont qu'un seul but : vous divertir. De ce fait, si vous ne cherchez que cela c'est parfait. Pour convaincre les parents c'est plus dur mais avec l'arrivée des machines CD pourquoi pas?

LA SUPER NINTENDO

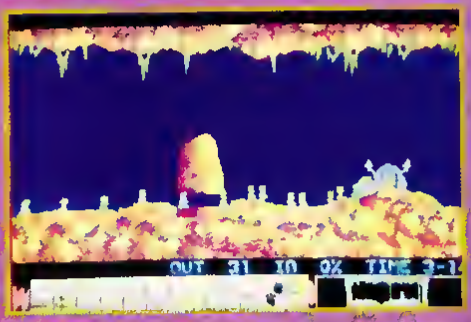
Qui n'a jamais eu la publicité à la télé vantant les mérites de telle ou telle cartouche ? Qui n'a jamais eu vent d'un jeu prénommé Street Fighter 2 ? Allez, avouez que beaucoup d'entre vous lorgnent sur cette machine. Qu'en est-il exactement ? La Super Nintendo possède deux modes graphiques : 256*224 et 512*446. Autant vous le dire tout de suite, je n'ai jamais vu de jeu utilisant le deuxième mode. En ce qui concerne les couleurs, la Super NES (comme on l'appelle communément aux USA ou SNES) peut afficher 256 couleurs parmi 32768. Pour une console c'est la loi et non exemple la présence de la NEO-GEO (cf dossier arcade machines).
La Super NES possède en outre de nombreux coprocesseurs chargés de gérer les scrollings, les rotations, les tortions, les animations des sprites, etc... Tous ces effets sont câblés en hard ce qui évite d'avoir recours à des routines de programmation. Voir les sprites, la SuperNES peut en afficher jusqu'à 128 simultanément d'une taille allant jusqu'à 64*64 pixels. Du côté du son, on a affaire à 8 voies stéréo dont certaines peuvent reproduire des digits en 32KHz sur 16 bits.
Curieusement, cela reste tout de même en deçà de l'Amiga ou du Mac qui sont encore bien moins performants dans ce domaine. Pour les logiciels, la SNES possède la logithèque la plus connue au monde (merci le marketing !). Les jeux d'action les plus célèbres sont sur cette machine. Compte tenu du nombre d'éditeurs produisant des softs, la SNES semble avoir encore une durée de vie assez longue même si certains commencent à se poser de sérieuses questions quant à la rentabilité des jeux sur cette machine. La somme de titres est considérable et au prix où sont les cartouches, je vous conseille de bien les choisir.

TOP 5 SUPER NINTENDO

STREET FIGHTER 2 TURBO (CAPCOM) : est-il vraiment utile de presenter ce jeu de baston qui a ensorcelé des millions de personnes à travers le monde. Un must.
STARWING (NINTENDO) : avec une puce spécifique pour la gestion 3D, Starwing est un très bon shoot'em up qui se distingue de ses concurrents.
SUPER MARIO ALL STARS (NINTENDO) : les nostalgiques retrouveront dans cette cartouche tous les Mario Bros apparus avant la sortie de la SNES dans des versions remaniées.
SUPER NBA BASKETBALL (TECMO) : l'un des meilleurs jeux de basket. A vous les dunk de Michael Jordan.
KING ARTHUR WORLD (JALECO) : un tres bon jeu de réflexion/strategie qui comblera ceux et celles qui veulent faire travailler leur matière grise.

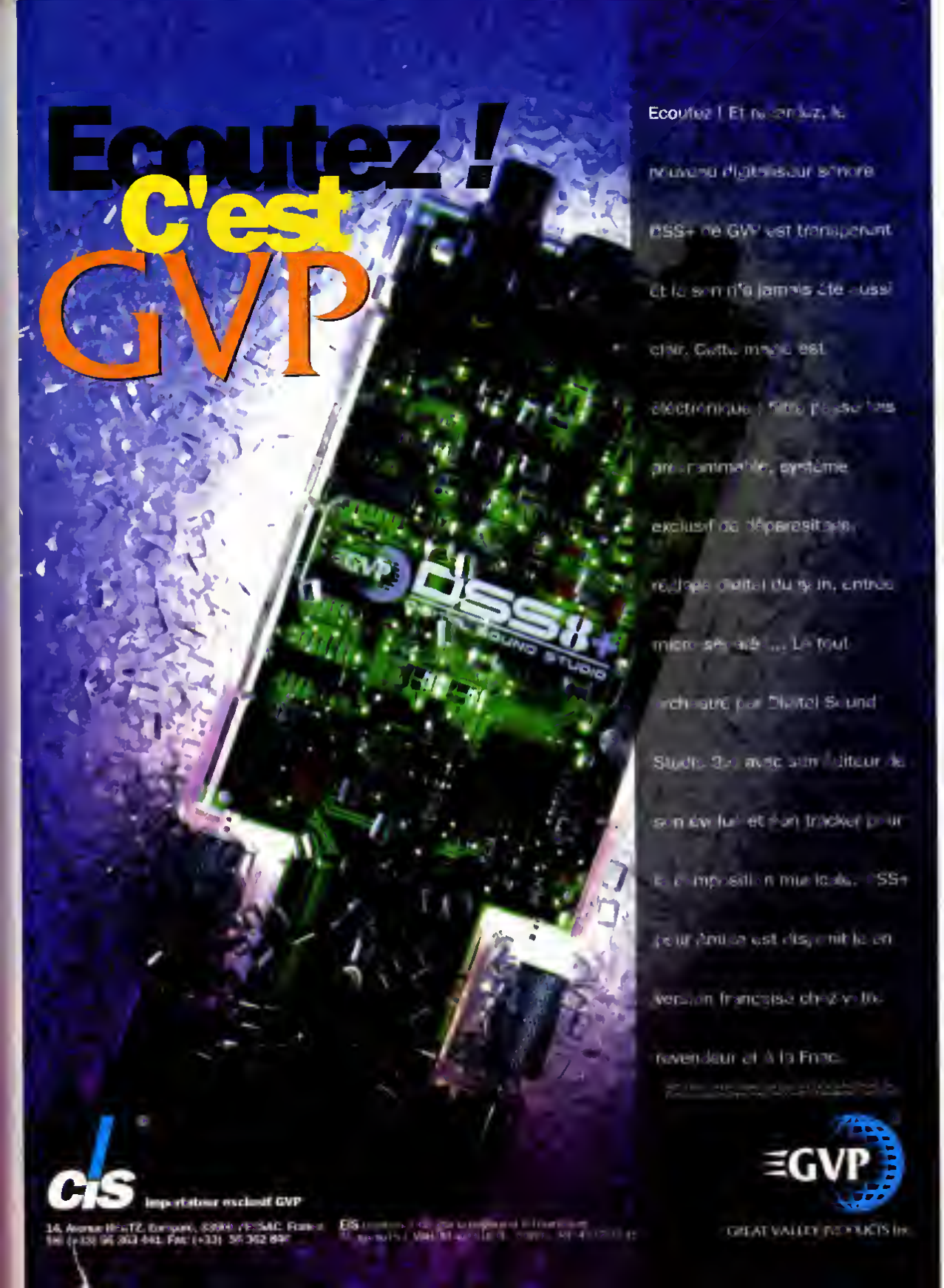
QUALITES : sa logithèque est si importante que vous y trouverez forcément ce que vous voulez. Les coprocesseurs permettent des effets assez époustouflants. Le nombre de boutons sur les joypads (6 en tout) permet des modes de contrôles plus complets et souvent plus pratiques.
Comme toute console, elle est prête à l'emploi dès son déballage. La machine est très abordable.

DEFAUTS : le prix des jeux est beaucoup trop excessif. Par exemple, rares sont les produits à moins de 400F. On peut trouver la SNES à moins de 800F et les jeux coûtent plus de 400F.
Pourquoi une telle disproportion ? Heureusement, la SNES est capable d'afficher 256 couleurs pour compenser une resolution des plus limites de nos jours.



CONFIGURATIONS :
SNES + 1 joypad : 800F / SNES + 2 joypad + 1 jeu : 1090F
Différents packs existent. Tout dépend de l'endroit où vous l'achetez.

PRIX OCCASE :
Prix d'occase : 500F



Ecoutez ! Et regardez, le nouveau digitaliseur sonore DSS+ de GVP est transparent et le son n'a jamais été aussi clair. Cette merveille est électronique ! Elle possède une programmable, système exclusif de l'éperesitateur, réglage digital du gain, entrée micro séparée ... Le tout orchestré par Digital Sound Studio 3.0 avec son éditeur de son évolué et son tracker pour la composition musicale. DSS+ pour Amiga est disponible en version française chez votre revendeur et à la Fnac.

GVP

GREAT VALLEY PRODUCTS Inc.

CIS importateur exclusif GVP

14, Avenue [illegible]TZ, Bonyuls, 66[illegible] PERPIGNAC France
Tél. (+33) 68 [illegible] Fax (+33) 68 [illegible]

CIS [illegible]

DOSSIER

LA MEGADRIVE

Sortie avant la SNES, la Megadrive reste la seule rivale contre la console de Nintendo Comme pour la SuperNES, la Megadrive bénéficie d'une publicite des plus tapageuses Le microprocesseur principal est un 68000 de Motorola (comme l'Amiga ou le ST) cadencee à 7 6 Mhz et secondé par un Z80 à 3 5MHz.
En ce qui concerne l'affichage, la Megadrive a une résolution de 320*224 en 64 couleurs parmi 512. Cela peut paraître peu mais la majorite des jeux n'en souffrent pas. La mémoire vive (RAM) est de 74 Ko alors que la memoire video est de 64 Ko.
Le son n'est pas en reste puisque la Megadrive a trois systèmes sonores 3 voies en quatre octaves, de la FM et un generateur de sons digitalises En tout, elle peut jouer 10 voies sur 8 octaves en stéréo. Pour les connexions, la Megadrive se branche bien entendu sur toute telé avec prise peritel. Sur le dessus du boitier se trouvent l'interrupteur, un bouton reset et un potentiomètre pour le volume puisqu'on peut brancher un casque de walkman pour ne pas déranger le voisinage Comme pour la SNES, la logitheque de la Megadrive est dense La mascotte de Nintendo étant Mario, Sega a cree un personnage pour le representer Celui-ci, Sonic, est le heros de 2 grands classiques des jeux de plate-forme au même titre que les Mario
On trouve même des titres comme Street Fighter 2 Même si son domaine de prédilection est le jeu d'action, on trouve tout de même des jeux plus cerébraux comme Populous, Powermonger, Lemmings et bien d'autres

NB : Sega s'apprête à remplacer la Megadriva par un modèle 2. Celui-ci possede moins de boutons de réglages et est plus compacte
Pour le cœur de la machine, rien de changé

TOP MEGADRIVE

STREET FIGHTER 2 SPECIAL (CAPCOM) : sorti recemment sur cette console, cette version est tout à fait digne de figurer dans votre logitheque
GUNSTAR HEROES (SEGA) jeu de plate-forme et shoot'em up, ce jeu devrait vous ravir par ses originalites et sa realisation excellente.
SONIC 2 (SEGA) la mascotte de Sega est le héros d'un fantastique jeu de plate-forme renouvellant le genre
MEGALOMANIA la strategie n'est pas généralement la tasse de thé des consoles Megalomania vous met à la tête d'une civilisation A vous de la faire progresser
ALLADIN : inspire du film de Disney, ce jeu de plate-forme de Virgin est celui qui possède la meilleure animation, les gens de Disney s'en étant charges.

QUALITES : sa logithéque est tout aussi impressionnante que la SNES même si elle tape moins à l'œil Son joypad à 3 boutons est tres ergonomique On branche et ça marche.

DEFAUTS : La palette de cette machine commence a être franchement trop reduite. Le son n'est pas vraiment d'excellente qualité surtout en ce qui concerne les digitalisations.

CONFIGURATIONS :
Megadrive1 + Sonic + 2 joypads : 695F/ Megadrive 2 + 2 joypads + 3 jeux : 895F/ Megadrive 2 + 2joypads + ALLADIN : 995F /Megadrive 2 + 2 joypads + SONIC 2 + 3 jeux : 1090F/ Divers autres bundles existent Renseignez-vous auprès de vos revendeurs.

PRIX OCCASE :
Prix d'occasion : 500F

LA MEGA-CD2

Cette extension sortie récemment nous amène à la grande revolution dans le domaine des jeux vidéo : l'arrivée du support CD
La Mega-CD2 apporte non seulement un lecteur CD-ROM mais aussi elle augmente les capacités de la console d'origine Ainsi, on trouve une puce gérant les rotations et autres zooms comme sur la SNES De plus, la Mega-CD2 possède sa propre mémoire vive qui est de 512Ko et une mémoire morte de 128Ko Les standards CD reconnus sont le format Mega-CD2, le CD-Audio et le CD+G Le temps d'accès du lecteur CD-ROM est de 800ms et le taux de transfert sst de 150Ko/s.
La logitheque est encore assez restreinte mais de nombreux éditeurs travaillent actuellement dessus. D'ici Noel vous devrez découvrir pas mal de titres

3615 GEN4, ce sont des dizaines de Soluces pour les jeux d'aventure, tape *SOL.

QUALITES : le support CD apporte un plus non négligeable. La finition du lecteur semble assez bonne.

DEFAUTS : l'aspect graphique est ridicule. Pourquoi ne pas avoir augmenté la palette de couleurs? Vous serez obligé de vous acheter une Megadrive si vous ne l'avez pas encore. Le taux de transfert et le temps d'accès sont parmi les plus mauvais pour un lecteur CD. Le standard Photo-CD ainsi que la Video-CD ne sont pas disponibles. La Mega-CD2 est une machine fermée. Ses possibilités d'extension semblent réduites.

NON DU JEU

TOP 5 MEGA–CD2

THUNDERHAWK : utilisant la nouvelle puce pour les rotations et zooms, Thunderhawk est un fantastique jeu entre shoot'em up et simulation.
DUNE : adapté d'un jeu micro, retrouvez le monde de Dune dans un jeu de stratégie magnifique.
SONIC CD : Mascotte de Sega, la Mega-CD2 se devait de posséder une version de Sonic. Celle-ci risque d'en impressionner plus d'un avec des effets de rotations somptueux.
SILPHEED : sans conteste le meilleur shoot'em up sur cette machine avec des décors entièrement en 3D.
FINAL FIGHT : retrouvez le jeu de café dans une version très défoulante. Délivrez votre petite amie pour la énième fois.

CONFIGURATIONS : Mega-CD2 + ROAD AVENGER : 1990F

L'AMIGA CD32

QUALITES : le prix est très compétitif puisque pour moins cher que la Megadrive avec le Mega-CD2, vous aurez une console encore plus ouverte vers l'avenir avec des caractéristiques techniques supérieures. La qualité graphique devrait vous faire découvrir des jeux d'une beauté déconcertante. Les capacités du lecteur CD-ROM sont parmi les plus performantes. Le joypad a 6 boutons est une très bonne chose surtout avec le bouton principal surdimensionné.

DEFAUTS : son avenir dépend de votre engouement ou non. Il manque à son actif les éditeurs américains qui semblent attendre l'évolution de la machine. Elle n'est pas livré avec 2 joypads ce qui est dommage. Son look peut sembler quelque peu anachronique mais c'est une question de goût. L'alimentation est toujours externe (ils sont têtus chez Commodore) mais l'interrupteur est sur la machine.

CONFIGURATIONS :

CD32 + 1 joypad + 2 jeux : 2490F
CD32 + 1 joypad + 2 jeux + carte Video-CD : - de 4000F

AMIGA CD32

TOP 5

Pour l'instant, on ne peut pas encore se prononcer puisque à l'heure où nous préparons ce dossier, nous n'avons pu voir que peu de jeux. Les premiers titres tiennent à peu près leurs promesses mais les gros titres arrivent vers la fin d'année et le début 94.

TOP 5 CD-I

KETHER (INFOGRAMES) : sans conteste le meilleur shoot'em up sur CD-I avec des sequences d'aventure à la Dungeon Master
INTERNATIONAL TENNIS (INFOGRAMES) : une simulation de tennis plutôt réussi avec une bonne jouabilite
INCA(INFOGRAMES) : plus proche de l'aventure que du jeu d'action, Inca vous entraînera dans un monde mystique. Une réalisation magnifique.
L'ANGE ET LE DEMON (SMART MOVE) : premier jeu d'aventure sur CD-I, L'ange et le démon vous fera visiter un Mont St Michel glauque et mystérieux. De nombreuses digits ont été utilisé
ESCAPE FROM CYBERCITY (PHILIPS) : parmi les premiers sortis, Escape est un tres bon shoot'em up a la Operation Wolf. Tout le jeu est un gigantesque dessin anime. Un véritable plaisir pour les yeux
PALM SPRINGS GOLF (PHILIPS) : le premier golf sur CD-I entierement avec des images digitalisées. On s'y croirait. En plus, vous aurez tout un tas de commentaires comme à la télé

LE CD-I

Philips avait lancé il y a près de trois ans leur concept de machine multimedia. Inventeur du CD, Philips a tout de suite pensé à l'adapter pour le monde de l'informatique et bien entendu au monde du jeu. Contrairement au CD32 ou à la Mega-CD2, Philips n'a pas voulu le lancer comme console de jeu. C'est une machine aux utilisations multiples. Le microprocesseur principal

est un 68000 customisé à 16MHz. La mémoire est de 1Mo. Les resolutions graphiques sont 384*280 et 768*500 jusqu'à 16,8 millions de couleurs. De somptueuses images en perspectives. Du côté sonore, c'est très flou. Seule certitude : le lecteur CD-ROM peut aussi servir de CD-Audio donc une tres haute qualité

est attendue. Le CD-I reconnaît deux autres standards, le Photo-CD de Kodak et la Video-CD (en option avec une cartouche d'extension). Le lecteur a un taux de transfert de 150Ko/s. Le temps d'acces reste mysterieux. Les jeux apparus jusqu'à présent etaient loin d'être des tops, mais heureusement ces derniers temps de gros titres sont sortis pour le plus grand plaisir des joueurs. L'avenir de cette machine semble plutôt rose et la cartouche Video-CD permet aux éditeurs de créer des jeux à la réalisation exemplaire. C'est ainsi le cas de Microcosm qui est la meilleure version toutes machines confondues.

QUALITES :

la résolution graphique du CD-I lui assure une qualité exceptionnelle au niveau des jeux, tout comme pour le son, dont la qualité CD est superbe. L'arrivée prochaine du Video CD permettra d'obtenir les plus belles versions de jeux CD sur CD-I. D'autre part, on trouve des CD encyclopediques tres bien fait et en français !

DEFAUTS :

la machine est encore un peu chere, surtout avec le Video CD, mais les prix sont à la baisse. Le processeur ne permet pas d'avoir des jeux d'action particulierement bons, mais avec le Video CD, se défaut sera éliminé. On peut également regretter le manque de production, mais il semble que les éditeurs commencent à se pencher sur la machine de Philips.

CONFIGURATIONS :

CD-I + télecommande : - de 3500F. Cartouche Video-CD (FMV) : - de 2000F

LES SURPRISES DE NOEL

D'ici Noël, nous allons découvrir en import le 3DO et la Jaguar. Sur le papier ces deux machines sont les plus performantes avec des caractéristiques techniques à faire pâlir tout possesseur de console ou micro actuel. Mais attention, le 3DO ne sort officiellement que l'année prochaine, et il est assez risqué de se lancer dans l'achat de telles consoles. Cependant, on peut déjà trouver des 3DO en import parallèle.

3DO (Sanyo, Panasonic...) : La guerre de l'importation vient tout juste de commencer chez nous, avec des machines et des jeux qui nous arrivent tout droit des USA. Allez faire un petit tour en fin de magazine, histoire de vous faire baver un peu plus !
LE JAGUAR (ATARI) : Alors que la machine n'est pas encore disponible en France, elle affiche cependant un fiche technique et des capacités époustouflantes. Admirez un peu la bête sur les pages suivantes.

ACTION GAMES

MECHWARRIOR

GP-1

DRAGON BALL Z

MECHWARRIOR

2017 : les parents du jeune Harry sont tués par les guerriers de la Lance Noire. Dix ans plus tard, ce dernier décide de les venger et part remplir sa mission à bord de son robot ultra-sophistiqué, pour un combat battletech sans merci avec d'autres Mechwarriors aussi puissants.

SUR : SNES

GP-1

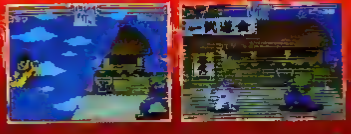
Treize des plus grands circuits internationaux de Grands Prix moto sont à votre portée ! Sur lequel choisirez-vous de vous mesurer à l'élite des pilotes : Suzuka au Japon connu pour sa technique ou Hockenheim en Allemagne pour sa rapidité ?

SUR : SNES

DRAGONBALL Z

Retrouvez les personnages du dessin animé, Sangoku, Vegeta, Frazer et tous les autres dans un fantastique jeu de combat. La grande diversité des coups et des mouvements font de Dragonball Z un jeu d'arts martiaux surprenant par le réalisme et la rapidité de l'action.

SUR : SNES



POUR TOUT RENSEIGNEMENT SUR LES JEUX, APPELEZ LE "S.O.S" NINTENDO (1) 34 64 77 55

BANDAI

SUPER NINTENDO

BANDAI

ACTIVISION

ATLUS

TABLEAU COMPARATIF

MACHINE	MICROPROCESSEUR	COPROCESSEUR	RRAM	ROM	SON	GRAPHISME	PRISE LECTEUR EXTENE	PRISE DISQUE OUR	PRISE TV	PRISE JOYSTICK	MÉMOIRE OE MASSE	EXTENSIONS	DIVERS	PRIX
ATARI ST	68000 a 8MHz	–	512Ko ou 1Mo	256Ko	3 voies + 1 générateur de bruit	320*200 en 16 parmi 512 couleurs et 640*200 en monochrome	oui	oui	oui	2	lecteur de disquettes 720Ko	Disque dur Modem Digitaliseur son et video, cartes d'extension mémoire, cartes accélératrices	–	– de 1000F pour le 520ST
AMIGA 600	68000 a 7.16 MHz	chipset ECS	1Mo	512Ko	4 voies en 8 bits	320*200 à 640*512 de 32 a 4096 couleurs	oui	oui	oui	2	lecteurs de disquettes de 880Ko digitaliseurs son et vidéo, etc .	Disque dur cartes d'extension mémoire, cartes accelératrices, cartes PCMCIA,	–	– de 1400F
ATARI STE	68000 à MHz	–	512Ko ou 1Mo	256Ko	3voies + 1 générateur de bruit + 1 voie de sons digits 8 bits stéréo	320*200 en 16 couleurs parmi 4096 et 640*200 en monochrome	oui	oui	oui	4	Lecteur de disquettes de 720Ko	Disque dur, Modem Digitaliseur son et vidéo, cartes d extension mémoire, cartes acceleratrices, etc	–	1290F pour le 520STE
AMIGA 1200	68EC20 à 14MHz	Chipset AGA	2Mo	512Ko	4 voies en 8 bits	320*200 à 1280*980 de 32 a 256000 couleurs parmi 16 8 millions	oui	oui	oui	2	lecteur de disquettes de 880Ko	Disque dur cartes d'extension memoire, carte PCMCIA, cartes accélératrices, Lecteur CD32, digitaliseurs son et video	–	2390F
PC 286	286 de 8 a 12MHz	–	640Ko min	–	beep	320*200 en 256 couleurs parmi 32000 (VGA)	non	oui	non	option	disque dur, lecteur de disquettes 1 44 Mo	toutes sortes de cartes memoires, accélératrices Il y en a pour tous les goûts	–	– de 3000F
PC 386 SX ou DX	80386 de 16 a 40 MHz	–	640Ko min.	–	beep	320*200 en 256 couleurs parmi 32000 (VGA)	non	oui	non	option	disque dur lecteur de disquettes 1 44Mo	idem que le 286	–	à partir de 5000F
PC 486 SX ou DX	80486 de 25 à 66MHz	–	640Ko min	–	beep	320*200 en 256 couleurs parmi 32000 (VGA)	non	oui	non	option	disque dur, lecteur de disquettes 1 44Mo	idem que pour le 286	–	à partir de 9000F
MACINTOSH	68020, 68030 ou 68040	DSP pour les 840AV – 660AV coprocesseur math à partir du Centris 650	4Mo min	512Ko min.	plusieurs voies en 8 bits	640*480 en 256 couleurs parmi 16 8 millions	oui	oui	non	oui	disque dur, lecteur de disquettes 1 44Mo	cartes diverses, CD-ROM	–	à partir de 5000F
SUPER NINTENDO	65C816 Motorola à 3 58 MHz	Chip pour rotations zooms	384Ko	–	8 voies stéréo+DSP	256*224 ou 512*448 en 2048 couleurs parmi 32768	non	non	oui	2	Cartouche	–	accessoires divers	800F
MEGADRIVE	68000 à 7 6MHz	–	74Ko	–	10 voies sur 8 octaves en stéréo	320*224 en 64 couleurs parmi 512	non	non	oui	2	Cartouche	Mega-CD2	Accessoires divers comme quadrupleur de joypads, pistolet, etc	695F
MEGA-CD2	68000 à 12 5MHz	Chipset ASIC	750Ko	128Ko	idem Megadrive + CD-Audio/idem Megadrive	320*224 en 64 couleurs parmi 512	non	non	non	–	CD-ROM 150Ko/s 800ms	Standards CD-Audio, MegaCD, CD+G	–	1990F
AMIGA CD32	68EC20 à 14MHz	chipset AGA + Akiko	2Mo	1Mo	4 voies 8 bits sur 9octaves	320*200 a 800*600 de 32 a 256000 couleurs parmi 16 8 millions	non	non	oui	2	CD-ROM 300Ko/s, 250ms	Carte Video-CD (FMV), clavier disque dur, lecteur de disquettes Standards Photo CD CD Audio, CD + G CD TV, CD32	connecteurs S-VHS et AUX et port d'extension	2490F
CD-I	68000 customisé a 16 MHz	–	1Mo	–	–	384*280 ou 786*500 jusqu'a 16 8 millions de couleurs	non	non	oui	1+infra rouge	CD-ROM	Standards CD-I, CD Audio Carte Vidéo CD Joystick, souris	–	a partir de 3000F
JAGUAR	68000, entouré de nombreux copro 64 bits	GPU Object Processor Blitter DSP	–	–	DSP son stéréo 16 bits, 250 Khz, qualite CD et plus	720X576 en 16 millions de couleurs	non	non	oui	2 a 4	cartouche 8 Mo compressée	lecteur CD Rom 300 Ko, cartouche MPEG 2 pour video CD	S-Video, RGB, Composite	1790F
3DO	CPU 32 bits RISC	DSP ARM60, 2 coprocesseurs graphiques	2Mo	–	DSP son stéréo 16 bits, qualite CD	16 millions de couleurs	?	?	?	?	lecteur CD 300 Ko/s	souris, clavier, carte de sauvegarde, Standards CD Audio Video CD Photo CD	S-Vidéo Composite	De 5500 àt 6000F

FINS STRATÈGES, EXIGEZ LE MEILLEUR

KING ARTHUR'S WORLD

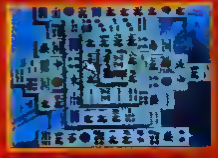
SHANGHAI II

THE CHESSMASTER

KING ARTHUR'S WORLD

SHANGHAI II

CHESSMASTER



POUR TOUT RENSEIGNEMENT SUR LES JEUX, APPELEZ LE SUPER NINTENDO (1) 30 64 77 66

BANDAI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

JALECO

ACTIVISION

LE FEULEMENT DE JAGUAR

Nous avons eu confirmation de l'existence de cette surprenante machine grâce à une visite dans les locaux d'Atari.
Nous avons ainsi pu nous faire une bonne idée de ses capacités à travers cinq produits, même si certains sont assez loin de leur version finale.

LE PAD

Nous avons pu essayer le "joypad" de la console et malgré son look encore assez grossier, nous avons pu rapidement en maîtriser le maniement Très léger et ergonomique, la seule

difficulté d'utilisation vient du nombre de boutons utilisables Outre trois "gros boutons" et deux touches d'options "Start" et "Select" classiques sur les manettes pour consoles Sega ou Nintendo, vous avez un mini-clavier numérique qui permettra d'accéder à des dizaines d'options dans les jeux Il est un peu difficile pour l'instant de l'atteindre sans lâcher la molette de direction ou les trois boutons majeurs (tir, accélération) pendant quelques secondes ! Le joypad peut cependant encore changer d'ici le lancement de la console

TECHNIQUE

Basée sur une architecture multiprocesseurs 64 bits RISC, la Jaguar possède un 68000, que l'on pourrait presque qualifier d'accessoire, mais aussi un bus de données 64 bits (106 Mo/s) et surtout, plusieurs processeurs 64 bits Elle contient un processeur graphique (27 Mips), doté d'une mémoire cache de 4Ko, couplé avec un "blitter" autorisant une vaste gamme d'opérations logiques (utiles pour le Gouraud Shading ou le Z-Buffering c'est à dire la gestion d'objets en 3D concaves et convexes !) On trouve aussi un processeur Objets, pouvant permettre d'afficher un grand nombre de sprites sans aucun ralentissement (sans oublier que l'on est en True Color 32 bits), avec une resolution pouvant aller jusqu'à 720X576 pixels en millions de couleurs sur une tele et plus sur un TV Haute Définition. Il y a enfin un DSP (27 Mips), avec 8Ko de mémoire cache, qui permet, entre autre, d'obtenir une qualité sonore de type CD audio (de 44Khz à 250 Khz).

EXTENSIONS

Dans un premier temps, seules les cartouches seront disponibles, allant jusqu'a 8 Mo de donnees compressées, soit l'équivalent de 50 Mo Utilisant le systeme de décompression vidéo CinéPak, la Jaguar permettra d'obtenir du FMV sans aucune difficulte (60 minutes de video en 30 images/seconde sur 1 CD).

L'option lecteur de CD Rom est en effet prévue pour bientôt, avec un lecteur double-vitesse (300 Ko/s). La cartouche MPEG2/ videoCD permettra à la console de lire les futurs films VideoCD qui sortiront en 94 Des extensions dans le domaine de la réalite virtuelle sont bien sûr en développement, mais il faudra attendre un peu avant d'en savoir plus

LA SORTIE EN FRANCE

Incroyable ! Alors que la console était annoncée pour le debut d'année, Atari vient d'annoncer que la Jaguar serait finalement disponible en novembre, pour un prix de1790 francs !
Quoi qu'il en soit, dès les fêtes de Noël, vous allez pouvoir découvrir une campagne publicitaire conséquente, aussi bien à la telé que dans la presse !

LE JAGUAR : UNE NOUVELLE RACE ?

Le succès dépend maintenant des délais de sortie de la machine Trop de retards pourrait lui être fatal Malgré les doutes de nombreuses personnes du milieu, la Jaguar semble vouée a un certain succes car seule véritable console de jeu 64 bits, elle offre une technologie supérieure à ses concurrentes. Avec IBM pour la fabrication et Warner pour les banques de données, le projet semble des plus sérieux.
De plus en plus d'éditeurs (américains et japonais compris) annoncent le développement de produits sur cette nouvelle machine à priori très évolutive !
Un coup de Poker pour Atari qui possède tout de même de sérieux atouts dans la manche

LES PRODUITS D'ATARI

Plus de soixante personnes travaillent actuellement dans les bureaux d'Atari, uniquement pour le développement de jeux pour la Jaguar
Autant vous dire que d'ici quelques mois ils vont être sacrément performants et productifs sur ce nouveau standard Voici les titres les plus avancés

CLUB DRIVE

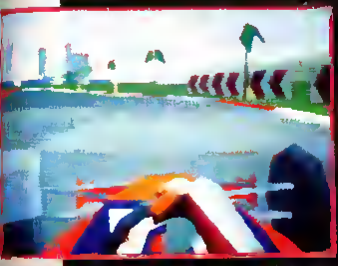
Une course en 3D dans des paysages superbes !

RAIDEN

Ce shoot'em up pour un ou deux joueurs devrait être sur la console 64 bits d'Atari très similaire à la version arcade .

COURSE F1

La version à laquelle nous avons pu jouer possédait seulement 15 jours de développement derrière elle ! Malgré cette jeunesse, la qualité de la 3D et de la vitesse, semble être au moins équivalente à celle de Grand Prix F1 ou de Indy Car Racing sur PC. Pour l'instant, la 3D est propre et sans fioriture, mais on nous a assuré de la présence de beaucoup plus d'éléments sur la version finale.



KASUMI NINJA

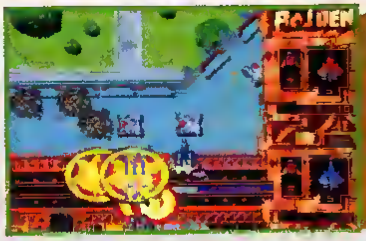
Voici le premier Bout'em up de la Jaguar, avec plus de 80 mouvements différents pour votre Ninja !

CYBERMORPH

Le projet etait encore peu avancé, mais il nous a permis de voir les capacités de la machine en matière de gestion de 3D et de polygones. Rien de bien impressionnant, mais encore une fois, il ne s'agissait que d'une démonstration montée à la hâte pour présenter la machine. Des effets de shading à l'horizon, des rotations rapides de tout l'écran pour un jeu d'arcade qui fait penser à Virus et a ses descendants, le tout accompagné de voix digitalisées .
On attend la version finale impatiemment !

TEMPEST 2000

Ce classique d'Atari est sujet à une adaptation par Jeff Minter. Autant vous dire que l'on peut s'attendre à tout. Nous n'avons pu voir pour l'instant que l'ancienne version arcade, qui sera donnée en plus de la nouvelle.
De quoi faire déferler une vague de nostalgie chez les 20-30 ans !

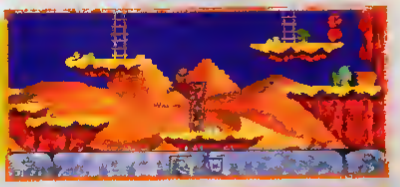


TINY TOONS ADVENTURES

Un jeu d'arcade tout mignon, qui met en couvre les célèbres héros de dessins animés de la Warner Bros !

EVOLUTION-DINO DUDE

Plus connu sous le nom de Humans sur Amiga et PC, ce jeu de réflexion vous met aux commandes d'une tribu d'hommes préhistoriques que vous devez faire évoluer !



CRESCENT GALAXY

C'est sans aucun doute le produit le plus impressionnant que nous ayons pu voir. Il s'agit a la base d'un "bête" shoot'em up a scrolling horizontal, type Defender, mais avec une réalisation qui prouve bien la superiorité absolue de la Jaguar sur toutes ses concurrentes actuelles. On pourrs même jouer à deux, dans des dizaines de niveaux différents aux graphismes incroyables (en milliers de couleurs). Le scrolling est le plus fluide et le plus rapide que l'on ait pu voir, toutes machines confondues !

ALIEN VS PREDATOR

Dans un genre complètement différent, voici un jeu qui démontre les indéniables capacités de la machine en matière cette fois-ci de plaquage de textures (mapping) sur des murs et objets. Reprenant les célèbres héros des films des séries Alien et Predator, vous allez diriger un malheureux marine dans un complexe infesté de ces charmantes créstures. De l'action pure et dure pour un jeu de style Wolfenstein, Underworld ou Jurassic Park (pour la phase finale de ce jeu). Ça bouge vite, bien et c'est vraiment sympa !

LES PETITES ANNONCES

PC

Ech Space Hulk contre Space Crusade ou X-Wing. Contacter Marcel ou laisser message. Tél : 92-23-01-32

Cher. contacts sérieux sur PC, jx, utils, toutes régions. Réponse assurée. Mr. Benamrouche Said, 100 rue Beudelez 59650 V. Ascq

Cher. contacts sur A66 pour éch jx, disquette et Cd Rom (sur Montpellier uniquement). Tél. Jerome le soir : Tél:67-65-06-55

Ech. jx. 3"5 - 5"25. Orig. sur PC (Epic, It came from) + vds Music Master PC (avec module sonore). Tél : 77-79-19-71

Vds compilation Air Combat Aces (Falcon, Gunship, uFighter Bombers) Prix neuf : 350 F pour IBM 5.25 VGA jamais servi. Tél:74-50 06-20

Vds jx PC orig. Mm4, Ishar, Inca... 150 F l'un. + jeux CD Rom Ech. jx., utils. Envoyer liste. Ousset Olivier , 34 Chemin de la Sevie, 31130 Pechbonnieu. Tél:61-09-53-22

Cher. contacts sérieux sur PC pour éch jx. Possède nouveautés (Lotus III, Bodyblows...) Ecrire Beuschert Michaël, 58 ter rue Pierre Brossolette 62300 Lens.

Cher. contact sur PC ou éch utils, jeux. Pas sérieux s'abstenir. Tél:72-04-60-66

Cher. contacts sur PC (jx. et utils.) Possède nbs. nouveautés. Envoyer liste : Cayrat Richard, 8 rue Champalbart 07200 Aubenas.

Ach. jx. Util divers sur PC. (Déb) Bas prix. Ecrire : Robic Laurent, Rés. de la Digue. Bât. D7, 91150 Etampes. Tél:64-94-59-85

Vds pour PC : Epic, Police Questill, Commanche. Vds HP 42 SX. Tél 45 36-09-21

Vds IBM PS2 Not book 386, 16 Mgh, DD 80 Mo X2, 3""1/2, écran N/B + nbx. logi. Prix : 8 500 F. Tél. le soir à partir de 20h00 : Tél 41-10-83-89"

Vds. jx. PC 200 F. l'un : Privateer Dunez (FR) Prince II, Syndicate, Lost in Time I & II (FR) Monkey II etc..

Vds orig : Day of Tentacle, Strike Comander, Alone in The Dark, Commanche, Space Hulk, Flash Back. Prix : 200 F l'un. Demander Franck. Tél 42-72-53-10

Vds barrettes Simms 1 Mo/70 Nano pour PC et compatibles. 1 100 F les quatre. Demander Yannick. Tél 83-51-37-84

Vds. ou éch. jx. sur PC. Vds. GBoys. + jx. Rech. Flight Simulator V VF. Tél 34-84-03-52

Vds. PC 486 SX 25 évolutif à 40 Mo, DD 80 Mo écran SVGA 14" clavier + souris, lect. 3"1/2 Dos 5 + jx. Prix : 7 800 F. Tél 48-23-37-30

Vds Processeur intel 486 DX 33 Mgz. Prix : 1 500 F. Tél:30-43-11-61

Cher. contact sur PC. Liste sur demande. Ecrire : Demarbaix Frédéric, rue de L'Augette, 61, 1300 Rixensart Belgique. Tél:02/6532187

Vds. CDTV 1000 + jeu + souris + joy. infra. Vendu 1 500 F. Vds. GG + 5 jx. + adap. Prix : 800 F. ou éch contre Méga. + qq jx. Tél. après 17h00 : Tel:34-17-03-96

AMIGA

Cher. contact sur A600 pour éch. jx. Envoyer liste : Dubreuilh Thierry, 9 rue Le Port de Geniesac, 33420 Génissac. Tél : 57-24-40-70

Vds et Cher. contacts sur Amiga (500/1200). Cher. Slide Show/Demos A1200 et lect. ext. Cher. Fanzine disquette él /ou papier sur commodor. Tél : 20-52-96-91

Cher. contacts sérieux sur A600/1200. Nguyen Thanh alain, 58 rue de la Jomayre 42100 St Etienne

Club gratuit sur PC/Amiga cher membres, début. accep. Ecrire Club Chanteloutis Ap 38, Gutenberg 1 rue Dixmude 21000 Dijon

Vds. jx. origi. neufs sur Amiga. De 100 F à 200 F : Beast III, Myta, Silent Service II, Lure of Temp, Epic Gods, Duns Eob I 1 II.. Tél 81-92-34-31

Vds. A600, 1 Mo + moni 10835 + 2 joy. + nbx. logici. Prix : 3 000 F. à débattre. (Cario) : Tél.46-53-63-65

Vds A500 + ext. + souris + 100 jx. + De LuxeIV + Phaser + bte de rgt. + calibé, stéréo + joy. + tapa + lect. ext. Valeur 11 000 F Vendu 3 000 F. Tél 49-73-10-62

Vda A500 (état neuf) + jx : Cheos Engrna, Syndicate etc... Prix pour le tout : 3 000 F. Demander Vincent. aux heures de bureau. Tél 42-30-25-24

Vde A2000 + souris + joy. + écran coul. + turrican + Explora II Pna : 3 700 F. Vde Amstrad CPC 6128 + écran coul. Prix : 1 300 F. Tél 30-38-45-13

Vds. logiciels sur Amiga 500/600/1200 (Arnaud). Tel:21-27-62-14

Vds A500 + 1 Mo + souris + péritel + manuel + 16 jx orig. + tapis. Prix : 1 500 F à déb. Ecrire : Geiss alexis, 29 rue Caverne 69007 Lyon. Tél 78-61-34-19

Vds A500 1 Mo + joy. + nbx. jx. + nbx utils + souris + livres. Prix à déb. Cher. contact A1200 Contactér Vincent après 18h30. Tel.88-92-58-61

Vds sur Amiga : Monkey Island II (FR) Originale : 200 F. TBE. Tél 69-43-75-30

Cher. contacts sur 600/1200, de préférence sur région de Tours. Tél:47-38-46-87

Vds. A500 1 Mo + joy + péritel + souris + nbx jx. et utils. + interface midi neuve + sequencer midi : 2 500 F. à déb. Tél. après 18h00. Tél:20-56-51-40

Vds. Amiga 500 1 Mo + jx et utils. 800 F. Tél 41 48-34-02

Vds nbx jx sur Amiga (orig) Prix : 120 F l'un, liste contre Timbre. Mederd Marc, 2 rue des 2 Portes 13500 Martigues. Tél 42-43-18-66

Vds. A500 + ext. 512 Ko + bte. de rgt. + nbx. jx. + joy. + souris + tapis + prise péri. Prix : 2 000 F. Ecrire : Vandernaille Xavier, 21 av. de Chateaudun 91410 Dourdan

Cher. contacts sur Amiga pour éch. rapides et durables. Ecrire Coullias Denis, 50 rue de Belleville 75020 Paris

Vds A500 + ext. 512 Ko + souris + joy. + nbx. jx. Le tout : 1 500 F. Tél:39-71-01-46

Vds A500 + ext.+ lect. ext. + 15 jx. Prix : 1 700 F. Tél:64-96-44-16

Cher. sur A600 Démo Technorave & The Shortgrey + contact sur Amiga + module protracker. Ecrire : Dequatre André, 8 ter rue des Gauzys Bel Air. 89400 Cheny

Vds jx à bas prix sur amiga 500/600 et 1200. Demander Philippoe : Tél:22 30-05-44

Vds. A500 1 Mo + moni. coul. + souris + joy. + nbx. disks + lect. ext. Pris : 3 000 F. Tél:60-07-11-68

Cher. contacts A500 pour éch. sérieux et rapides. Envoyer liste à Delcher Manuel, 7 rue Pablo Neruda, 15000 Aurillac. Tél : 71-64-01-30

ATARI

Cher. possesseurs ST/AG logic Player manager pour championnat par correspondance. Ach. log. PM sur ST. Réponse assurée. Minitel 8TLA/BONY. Tél : 31-47-47-29

Vds nbs revues ST Mag., Tilt, Gen 4. Joystick et autres à très bas prix. Liste sur demande. Tél.80-92 18-87

Vds 520 STE + mon. soul. + souris + man. + 40 jx. + doc. : 3 000 F. Tél:34-10-15-67

Vde Atari 520 STF + moni. coul. + souris + joy. TBE : 2 000 F. Vde Nec GT Turbo + formation Soccer, Splatterhouse, Final Match Tennis, Power Elevn : 1 800 F. Tél 74-03-42-26

Vds Atari 1040 STF + écran coul. + nbx. ori. + joy. + souris. Prix : 2 900 F. à débattre. Tél:99-66-30-27

Vds. 520 ST + écran coul. + 2 souris + 150 disks. Prix : 2 500 F. Tél:40-10-11-20

Vds. Atari 520 STF double face + souris + joy. + sélecteur de face + nbx. jx. Prix : 1 500 F. Tél:64-59-78-96

Vds nbx jx., utils, pour Atari 1040 STF-STE. Liste sur demande. Réponse rapide assurée. Ecrire Conche Gerard, 33 rue André Maurois 19100 Brive. Tél.55-24-40-34

Vds. 520 STF + moni. Philips CM 8501 + souns + joy. + nbx. jx. + bte de rgt. Le tout : 2 500 F. Contacter Olivier le soir à partir de 7h30. Tél:42-41-06-42

Vds. STE 1 Mo + nbx. jx. + utils + Pro 24 +µ Switch NB/CL + chi mnti. Pris : 1 900 F. 42-70-18-56 ou message : 39-92-51-95. Tél 42-70-18-56

DIVERS

Midi, Minuit, producteur de jx attends vos scenarios les plus fous. Ecrivez : Midi Minuit, 17 rue La Croix Nivert 75015 Paris. Tél : 40-65-09-22

Cher. contacts sympas pour trucs, astuces et autres sur JDR, PC 3,5. Ecrire : Guillet Sébastien BP 2 97131 Petit Canal Gouadeloupe.

Possède nouveautés et Cher. contact rapide et sérieux pour éch. jx. PC. Ecrire : Nakhli Chaker, 72 Cne Ep Esken Zone 4, Ben Arous, Tunisie.

Cher. contacts sérieux pour éch de News demos, utils, PC 486. Ecrire : Magniat Christian, 4 rue Jules Ladoumegne 69780 Mions

Donne jx. en éch. trucs et astuces pour Pacific Islands, Robocop III, Mig 29, Superfulcrum et autres. Henry Didier 12 rue Maurice Ravel, 81100 Castres. Tél : 63-72-03-84

Ach. Global Conquest. Vds. Patriot (Warg), Tornado (Sim-Avion) Chuck Yeager. Faire proposition. Tél:70-42-45-80

Vds ori : 3 DCK : 100 F. Italy 90 : 50 F. Epic : 110 F. Sensible Soccer : 100 F. Tous en TBE. Cher. 520 KO d'extension. Tél. après 18h00 Tél 42-22-16-53

Vds S.Nin. + AD 2 + Kick Off + S Mario World + branchement stéréo. Prix : 1 000 F. à débattre. Tél 47-31-67-66

Vds. S.Nes sous garantie : 700 F. Vde jx. SNes., SFC, SNin, entre 300 F. et 500 F. Contacter David Tél 48-85-60-50

Vds. GG. + Sonic + secteur + Master S. Converter : 500 F. Defender of Oasis : 150 F., Alien Storm : 80 F. jx. S.Nin : Dragons Lair : 250 F. Sonic : 200 F. Tél 48-08-05-22

Cher. contact (TB) pour éch. soluces, bidouilles en tous genres sur région centre. Intérêt : anti-virus, jx. utils. Tél entre 18h00 et 19h00. Réponse assurée. Tél:48-59-54-48

Vds. GG + 3 jx. + adaptateur. Prix : 500 F. Tél 31-43-87-67

Vde Mégadrive Jap. TBE + 12 jx. : 1000 F. (Nord Pas De Calais) Tél:21-45-10-65

Vds S.Nin avec 100 jx + 2 man + adapt. universel. Tél vite après 20h00. Tél 25-79-58-70

Vds. 2 Quickjoy Top Star état neuf : 600 F. Prix d'un Quickjoy : 280 F. Tél:34-67-16-90

Vds. 30 jx orig. : 50 F. l'un ou le tout : 1 000 F. Tél 77-56-62-93

PETITES ANNONCES GRATUIT

PC	Amiga	Atari ST	Mac	Consoles	Achats	Divers

Nom : Prénom : Pseudo* :

Adresse :

Téléphone : (16)**

Ville : Code postal :

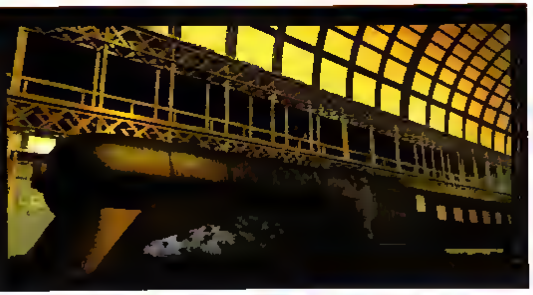
Ecrire en majuscule - Les petites annonces à caractère illicite ne passeront pas - * Cette ligne est destinée aux possesseurs de B.A.L. sur 3615 GEN4 - ** Rayez le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne. Renvoyez le Bulletin à : Génération 4, Service P.A., 19 rue Hégésippe Moreau, 75018 PARIS

POUR PLUS D'EFFICACITE N'OUBLIEZ PAS LES PETITES ANNONCES QUOTIDIENNES SUR LE 3615 GEN4

NEWS MULTIMEDIA

ATTENTION AU DEPART

Le nouveau monde interactif de Synergy sera lié à un train et au thème du voyage en général. Vous pourrez découvrir de sublimes paysages et parcourir les villes pendant les arrêts. Prochainement sur Macintosh.



L'EVEIL DES PETITS

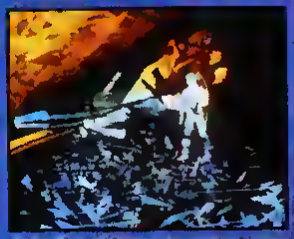
Avec Putt-Putt Fun Pack de chez Junior Adventures, les enfants joueront avec des puzzles, feront de beaux dessins ou pratiqueront une variante simplifiée du go. Sur Macintosh.

L'HISTOIRE D'UN GENIE

Avec Leonard de Vinci et la renaissance, vous allez découvrir l'œuvre d'un des plus grands inventeurs de l'histoire. Cette encyclopédie comporte des animations de toutes les inventions de Leonard, ses peintures, ses croquis et ses œuvres architecturales. Une façon agréable de se familiariser avec la renaissance. Sur Macintosh.

LE RETOUR DU TONDEUR DE GAZON !

Le mod porten[illegible] sur CD Rom PC le jeu de Sales Curve inspiré du film Le Cobaye (The Lawnmower Man) et sur sa suite, [illegible] bon jeu. De nombreux petits jeux [illegible] ont mêlés en effet dans



[illegible] le monde, et lorsque l'on voit la qualité des graphismes, on peut s'attendre à un grand jeu, mieux adapté aux CD-I, Amiga, Mega CD, CD TV et CD Drive Mac, mais qui semble quand même à vous déconseiller de ces machines déjà [illegible]

[illegible] nous [illegible] [illegible] [illegible]

ZELDA VESION ARCADE SUR CD-I

Avec Link de chez Philips, vous allez diriger Zelda a travers ses aventures dans le royaume pour récouperer cinq objets votes par les forces du mal. D'une gestion facile, Link vous fait decouvrir les jeux d'arcade sur CD-I.
Seul du genre, il s'agit d'un produit qui nécessite l'utilisation d'un joystick sinon, vous allez le trouver très dur !

UN TENNIS QUI GAGNE

Saviez-vous que International Tennis Open sur CD-I a reçu le prix 1993 du International European Multimedia Award pour le meilleur produit de loisir à la conférence Multimedia et CD Rom Microsoft ! Cocoricoooo...

LE CHANT DES BALEINES

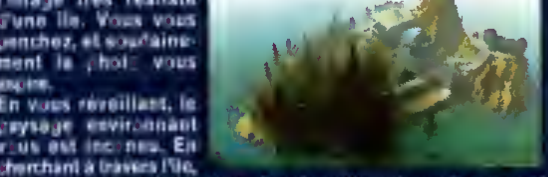
Les amoureux des plus grands mammifères de la terre pourront tout apprendre sur leurs animaux préférés. Habitudes, lieux de reproduction, parcours migratoire, tout est expliqué avec en prime un film vidéo sur chaque type de baleine. Bientôt sur Macintosh.

SALES BESTIOLES

Media Design Interactive presente Creepy Crawlers sur Macintosh, une bibliotheque constituee de toutes les creatures qui font peur. Araignees, insectes, serpents, rien ne vous sera epargné. Les animations video ajoutent encore à l'horreur.

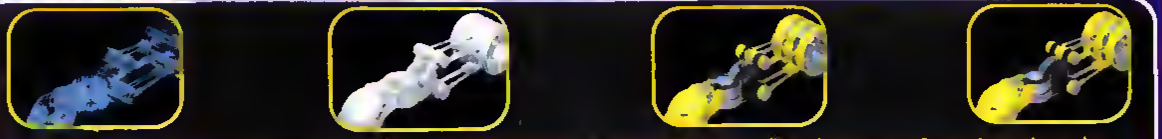
A LA DECOUVERTE D'UN AUTRE MONDE, MYST

En parcourant un vieux livre, vous découvrez sur la dernière page l'image très réaliste d'une île. Vous vous penchez, et soudainement la photo vous aspire.
En vous réveillant, le paysage environnant vous est inconnu. En cherchant à travers l'île, vous trouvez une bibliothèque dans laquelle un journal personnel est posé. Vous apprenez que vous êtes dans le livre et que chaque page renferme un monde différent. Il vous faudra parcourir toutes les pages pour trouver un moyen d'en revenir.
Les indications laissées par l'homme du journal et par ses deux enfants vous seront très utiles. Myst vous entraîne à travers le temps en commençant par des cavernes pour ensuite vous emmener jusqu'au futur. En résolvant des énigmes vous parviendrez à vous échapper.
Les graphismes sont d'une extraordinaire qualité et très variés. Myst est à la fois un jeu d'aventure et un catalogue de ce qu'il est possible de faire au niveau graphisme sur Macintosh. Un produit tellement attendu.



LES ROBOTS DE L'AUBE (suite)

joueurs où chacun dirigera un des deux antagonistes. Les phases cinématiques ont été très travaillées pour leur donner une impression de réalisme qui fera plaisir aux fans de SF. Pour réaliser et faire évoluer chacun des 7 robots, les graphistes ont travaillé comme des brutes pour modéliser chacun des prototypes. Ils ont passé la majeure partie des premiers mois à trouver un look acceptable pour chacun des adversaires, puis chaque membre de chaque robot a été réalisé en 3D. Il a fallu ensuite parfaire les animations de chaque partie indépendamment, puis les regrouper, et enfin donner au tout une apparence de fluidité et de réalisme. Le travail s'est terminé par le choix des textures et des couleurs de chacun, la définition des modes d'attaques et des spécificités pour tout les robots, sans parler de l'élaboration de l'intelligence artificielle des adversaires.



Tout commence par un modèle en fils de fer, définissant de nombreuses surfaces. Ensuite, on applique des textures, des couleurs, des ombres...

3EME SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

Venez nous retrouver sur le
36 15 SUPERGAMES
ou sur le **36 68 20 90**

LE TROISIÈME SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS "SUPERGAMES", RENDEZ-VOUS EUROPEEN INCONTOURNABLE, VOUS PROJETTE EN AVANT-PREMIERE DANS L'UNIVERS QUOTIDIEN DU 3EME MILLÉNAIRE MICRO-INFORMATIQUE, MULTIMEDIA, REALITE VIRTUELLE, IMAGE DE SYNTHÈSE, SIMULATION, ETC .
CES AVANCEES TECHNOLOGIQUES APPLIQUEES A L'ÉDUCATION, À LA CULTURE, À LA MUSIQUE ET AU JEU, VOUS FERONT PENETRER DANS UNE NOUVELLE DIMENSION POUR VOS SENS ET RISQUENT DE BOUSCULER PAS MAL D'IDEES REÇUES.
VENEZ VOUS PLONGER DANS CET UNIVERS DU **24** AU **28** NOVEMBRE, AU PARC DES EXPOSITIONS DE LA PORTE DE VERSAILLES, À PARIS

Préparez vous à vivre une rencontre d'un nouveau type...

SUPERGAMES

LE SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

DU 24 AU 28 NOVEMBRE 1993
PARC DES EXPOSITIONS - PORTE DE VERSAILLES - PARIS
HALL 7-2 DE 9H30 À 19H, LE SAMEDI JUSQU'À 20H

Découpez ce bulletin il vous fera gagner
20 % de réduction sur votre entrée
Complétez-le et présentez-le aux caisses vous paierez
40 frs au lieu de 50 frs

Nom : **Prénom :** **Age :**
Adresse :
Code Postal : **Ville :**

ce bulletin ne donne droit qu'à une seule entrée a tarif réduit, les photocopies ne sont pas admises

GEN 11

LA PISTE AUX ETOILES

Vivez l'expérience spatiale à travers 53 missions de la NASA. Diriger la navette et gérer la maintenance d'un satellite avec Space Shuttle de Sofware Toolworks n'aura plus aucun secret pour vous. De nombreuses images ainsi que de superbes séquences digitalisées vous expliqueront tout de Cap Canaveral et de ses secrets. Un petit Quizz en forme de jeu de l'oie mettra vos connaissances fraichement acquises à l'épreuve.
Un instrument éducatif de très grande qualité qui vous fera revivre les grands moments de la conquête spatiale.
Le produit est disponible sur Macintosh, mais uniquement en anglais.

MAEVA

UNE PLUIE DE STATIONS MULTIMEDIA

Vous êtes passionnés par les nouvelles technologies et le multimédia ? Vous voulez faire l'acquisition d'une machine pour une utilisation professionnelle ou personnelle ? La gamme de stations Maeva mise au point par MicroVideo constitue un choix idéal pour vous. Par son rapport qualité/prix, son évolutivité et ses performances, les configurations Maeva représentent un choix indispensable.

Par exemple le Maeva Classic architecturé autour d'un 486 SX à 33 Mhz avec un Bus Local Vesa, un accélérateur graphique Vesa 1Mo, 4 Mo de RAm, un disque dur de 170 Mo, une carte Sound Blaster Pro 2, des enceintes amplifiées, un écran 14" Multisyncho, un lecteur CD Rom Mitsumi, Dos 5.0 et Windows 3.1. Voici une station complète des plus intéressantes (pour environ 14000 francs). D'autres configurations plus ou moins puissantes existent, mais pour plus de renseignements, rendez-vous au 8-10 rue de Valenciennes, 75010 Paris.

DES CD POUR ADULTES

Pour les fans de CD bourrés d'images érotiques ou tout simplement superbes, de shareware, d'animations notez la naissance du Club Megaland, une association qui importe en direct des USA et d'Angleterre des dizaines de titres sur CD Pour plus de renseignements, envoyez deux timbres et vos coordonnées a Club Megaland, BP 51, 91430 IGNY

QUEL CD-I POUR QUEL JOUEUR

Voici le planning de sortie des produits CD-I en France. A noter surtout l'arrivée de nombreux films au format Video CD (ou Digital Video).

Sorties de novembre :
Zelda, Zombi Dinos et Voyeur (V.O.)
Cartouche Digital Video

Les films de fin d'année :
Top Gun, Red October, Y-a-t-il un flic pour sauver le président ?, Jeux de Guerre, INXS, Bon Jovi, Brian Adams, Andrew Loydd Veber

Sortie de décembre :
Asterix le Défi de Cesar, Dictionnaire Hachette, Classical Guitar, Jazz Giant

LES ROBOTS DE L'AUBE (suite)

Voici plus de détails sur deux des plus dangereux de vos futurs adversaires. Pour commencer, le Droide Soldat. Ce modèle destiné à l'origine aux militaires est la parfaite machine à tuer. De nombreux prototypes ont été mis au point, tous dotés d'une intelligence artificielle particulièrement efficace. En effet, le réseau neuronal qu'il utilise lui permet de comprendre les erreurs et d'apprendre de nouvelles techniques de combat. Le droide est constitué d'un squelette de Manganèse recouvert de Tolion, donnant au robot une grande résistance à la chaleur. En outre, des plaques de renforcement ont été ajoutées sur tous les "points faibles" de ce monstre synthétique !
Aussi efficace avec des armes qu'à "mains nues", ce robot a été dessiné en deux étapes. Dans un premier temps, les graphistes se sont attachés au squelette métallique, puis les plaques de protection ont été ajoutées.

Les graphistes commencent bien sûr par dessiner quelques roughs, avec une mise en couleurs assez sommaire, qui n'auront finalement pas grand chose a voir avec le résultat final, à droite.

TURRICAN 3 VOUS FERA FAIRE UN VOYAGE AU COEUR
D'UNE ACTION EXIGEANT LES PLUS HAUTS TAUX
D'ADRENALINE QUE VOTRE AMIGA AIT JAMAIS CONNUS.

TURRICAN® 3

LE SUMMUM DE L'EXPÉRIENCE ARCADE !

parmi ses caractéristiques :

16 méga-niveaux — 4 niveaux de difficulté

Utilisation de tous les modes graphiques Amiga — Défilement de 50 images par seconde

28 airs et 88 effets sonores en Dolby Surround — Systèmes d'armes multiples et augmentation de puissance

POUR TOUS LES AMIGAS (y compris les 512 Ko). Bientôt sur *AMIGA* CD32

FACTOR 5

Rainbow Arts

21 Metropolitan Wharf, Wapping Wall, London E1 9SS © Rainbow Arts 1992 / Factor 5 1993. Published by Rainbow Arts

GEN4 EN DIRECT SUR MINITEL

Retrouvez Génération 4 tous les jours sur 3615 GEN4 !

3615 Gen4, le serveur de la rédaction de Génération 4, vous propose 7 jours sur 7, 24 heures sur 24, des news, des infos, du dialogue en direct, la possibilité de télécharger des milliers de démos et de logiciels pour Amiga, PC, ST et Mac, et aussi des dialogues en direct avec la rédaction du magazine du lundi au vendredi, de 17h à 18h. Alors, notez bien ces rendez-vous, et à bientôt sur 3615 GEN4 !

LUNDI : Didier Latil
MARDI : Olivier Canou
MERCREDI : Yann Renouard
JEUDI : Stéphane Lavoisard
VENDREDI : Michel Houng

Le week-end, laissez vos questions en bal GEN4...

GEN4 EN DIRECT A LA RADIO

Retrouvez Génération 4 toutes les semaines dans Micro Ondes !!!

Micro Ondes, l'émission parisienne des jeux Vidéo, tous les samedis de 15h30 à 17h00 sur *Radio Ici & Maintenant, 88.2 Mhz*, animée par les illustres Laurent Guerder et Stéphane Kauffman.

Tous les samedis, la rédaction de Génération 4 et les animateurs de l'émission vous proposent les dernières news, pour être renseigné encore plus vite sur l'actualité des Jeux Vidéo. Des scoops, des reportages, des interviews exclusives, et la possibilité pour vous d'intervenir en direct, le samedi de 15h30 à 17h00. Et bien sûr, vous retrouverez toutes ces news développées dans le prochain numéro de Génération 4.

GENESIA

LE PLUS GRAND DÉFI DE LA CRÉATION

Tout est à rebatir. Vous n'avez qu'un seul allié : vous-même et votre formidable envie de créer !
La population est l'élément majeur pour votre expansion : vous devrez gérer le moral, les naissances, l'immigration, l'émigration et surtout leur évolution.
Des hommes et des femmes se partagent les tâches quotidiennes nécessaires à la vie dans GENESIA : fermiers, architectes, bûcherons, menuisiers, forgerons, inventeurs, spécialistes...
Tous ont un rôle capital et sont interdépendants. Veillez à leur bien-être, évitez les famines, construisez suffisamment d'habitations, protégez-les des maladies et des agressions ennemies, agissez sur le montant des impôts. Négociez le fruit de leur travail avec les commerçants pour pouvoir vous enrichir.
Sans équilibre écologique, plus de vie dans GENESIA. Surveillez de façon permanente les déboisements et les nappes phréatiques.
Mais vous n'êtes pas seul à vouloir devenir le maître de GENESIA, les autres capitaines peuvent sur d'autres territoires.
Leur seul but est de vous anéantir. Devancez-les en formant l'armée la plus prestigieuse : soldats, archers, cavaliers, chevaliers.
Pendant que certains de vos hommes sont en campagne, les têtes pensantes de votre cité (les inventeurs) créent dans leurs repaires oeuvre révolutionnera la vie de GENESIA.

Durant toute cette épopée une chose doit rester présente à votre esprit : seul le retour des joyeux du dieu NEORT ramènera la quiétude sur GENESIA.

"Riche et complet, ce logiciel s'annonce déjà comme un véritable hit..."
GENERATION 4

"(...) le jeu est vraiment très prometteur (...) on peut s'attendre à découvrir très prochainement un méga hit"
JOYSTICK

"(...) un programme d'une grande originalité qui se révèle par bien des aspects beaucoup plus abouti que son illustre prédécesseur et bien moins répétitif..."
TILT

L'atelier : développez vos inventions

GENESIA n'attend plus que vous !

La taverne : lieu secret des inventeurs

L'entrepôt : gérez votre économie

La caserne : recrutez des armées et défendez vos terres

Compatibles - Atari ST/STE - Falcon - Amiga 500/500+/600/2000/1200

129 MICROIDS 58, Chemin de la Justice 92290 CHATENAY MALABRY FRANCE 33 (1) 46 32 24 35

MICROÏDS

AMBIANCE MUSICALE

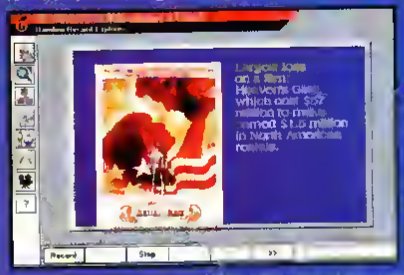
Grooves de chez Media Design Interactive dispose de 90 morceaux choisis de musique que vous pourrez adjoindre à n'importe quelle application Windows
Fini les bêtes themes musicaux !

DES SUCEURS DE SANG SUR VOS CD !

Alors que la version CD Rom PC de Dracula (Psygnosis) est annoncée seulement pour l'hiver 94, Mindscape reprend à nouveau la tête de la course avec son Dracula Unleashed. Reprennant le systeme des trois premiers épisodes de Sherlock Holmes, Consulting Detective, le scénario et la réalisation semblent avoir fait un grand bond en avant ! A suivre ..

1993 GUINNESS MULTIMEDIA DISC OF RECORDS

"Michel Lotito, un français, a mangé un avion" Et une voiture en guise de dessert ?"Le dernier empereur Chérifien du Maroc a engendré plus de 1000 enfants" Les mamans se portent bien ! "Le musée suisse de la nourriture expose un gâteau égyptien qui date de 2 200 avant Jésus Christ" Les vers sont-ils momifiés ?"En Norvège, certains contribuables paient plus de 100 % d'impôts sur leur revenu imposable" Il ne leur reste que les yeux pour pleurer."



L'école la plus chère du monde est à Gstaad en Suisse et coûte 300 [illegible] francs par élève et par an. Louis Quand Vuitton et Mont-Blanc se lancent dans les fournitures scolaires.

Honnêtement, toutes ces informations ne se trouvent pas forcément dans le CD-Rom : Guinness Multimedia Disc of Records a plus la volonté d'exploiter, une fois n'est pas coutume, les textes, possibilités du support. Le "Guinness", ce sont bien sûr toutes les fameuses records dans un nouvel ouvrage. Or ici [illegible] un peu différent. Grâce à l'OLE 2 [illegible] devient un vrai récit. Hop ! un petit clic sur "Guinness Records" et vous [illegible] les records les plus fous, les plus [illegible] au monde. Vous cherchez un record précis, [illegible] un mot clé, une [illegible] ? Vous avez [illegible] à votre disposition [illegible] vous permettant [illegible] un véritable [illegible].

Pour un petit tour, de manière plus [illegible] des vidéos ou des informations sont [illegible] avec une qualité irréprochable et un accès facile.

Il n'y a que [illegible] mais rien à son apprentissage. Le logiciel fonctionnant sous Windows, on peut modifier la taille de l'image, régler le volume et le niveau sonore, [illegible] quoi. Vous pouvez [illegible] la [illegible] la durée de la [illegible] ? Les commentaires [illegible] ? Les commentaires [illegible] par [illegible] ? Il n'y a pas [illegible] synchro.

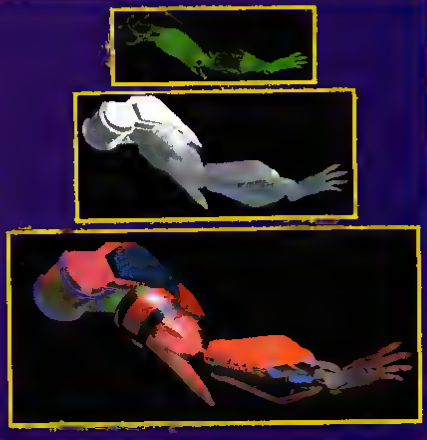
Les [illegible] sont [illegible] haute résolution 256 [illegible] heure, elles [illegible] nettes, grandes et [illegible] colorées.

Dernière [illegible] vous devrez [illegible] à la norme MPC, [illegible] chez [illegible] est [illegible] Windows 3.1 [illegible] carte son et [illegible] carte SVGA.

En résumé, un logiciel intéressant, [illegible] son [illegible] un [illegible] indispensable. Les [illegible] de lecteur CD [illegible] commencer à [illegible] à lire avec un [illegible] d'avance.

LES ROBOTS DE L'AUBE (suite et fin)

Le Combattant, est lui un modèle destiné exclusivement aux combats en corps à corps. Conçu par la branche japonaise d'Electrocop, il est un maître en arts martiaux. Très rapide, il possède un système d'Intelligence Artificielle qui lui permet de rapidement trouver les faiblesses de ses adversaires. Il est considéré comme le garde du corps de la tête pensante des robots rebelles, le Supervaseur. On retrouve le look typique des transformers, si réputés au Japon et son apparente carcasse de plastique est en fait un alliage ultra résistant qu'il vous faudra éclater.



VOTRE JEU
48 H CHRONO
EN

70.46.20.48

POUR TOUTE COMMANDE
EN CADEAU UNE DEMO
SEAL TEAM LANDS OF LORE
OVERDRIVE, THE PATRICIAN

CENTURY SOFT

ATARI & AMIGA — ST AM

3D CONSTRUCION kit 2	459	459
3D MASTER GOLF	289	289
A 320 AMERICAN airport	329	329
ALIEN 3	ND	269
ALIEN BREED 2	ND	259
ANOTHER WORLD	249	249
APOCALYPSE	ND	269
AQUATIC GAMES	ND	189
A TRAIN vf	ND	289
B.A.T 2 vf	329	329
B 17 FLYING FORTRESS	289	289
BART VS WORLD		
BATTLE ISLE 93		
BATTLETOADS	ND	199
BILLARD AMERICAIN		
BODY BLOWS galactic	ND	289
CAESAR vf	319	319
CAMPAIGN	329	329
CANNON FODDER	279	279
CANTONA STRICKLE	199	249
CARL LEWIS challenge	239	ND
CHAOS ENGINE	249	249
CHESS champion 2175	289	ND
CIVILIZATION	289	289
COHORT KOME 2 vf	319	319
COMBAT AIR PATROL	ND	279
COOL WORLD	220	249
CURSE ENCHANTIA vf	ND	289
D-DAY vf	329	329
DARKMERE	289	289
DESERT STRIKE	ND	249
DOGFIGHT	289	289
DRACULA	ND	279
DUNE 2 vf	ND	289
DUNGEON + CHAOS	259	259
DYNABLASTER	279	249
ELITE 2	289	289
EUROPEAN CHAMPIONS	249	249
F1 GRAND PRIX	289	289
F 117 A	ND	329
FIRE & ICE	220	220
FLASHBACK	ND	269
FLIGHT INTRUDER	289	289
GENESIA	289	289
GLOBAL GLADIATORS	ND	249
GOAL	259	259
GOBLINS 3	279	279
GUNSHIP 2000	ND	289
GUY ROUX manager vf	269	269
GUY SPY	269	269
HARRIER ASSAULT	339	339
HIRED GUNS	ND	269
HISTORY LINE vf	ND	349
INDY 4 AVENTURE vf	ND	369
ISHAR 2 vf	269	269
JIM POWER	269	269
JURASSIC PARK	ND	239
KRUSTY FUN HOUSE	ND	249
L'ARME FATALE	189	249
LEGEND OF VALOUR	329	329
LEMMINGS 2	249	249
LION HEART	ND	249
LOST VIKINGS	ND	249
LOTUS TURBO 3	220	220
M1 TANK PLATOON vf	289	ND
MORTAL KOMBAT	ND	279
NICKY BOOM 2	220	249
NORTH & SOUTH	ND	289
ONE STEP BEYOND	199	199
PERFECT GENERAL vf	ND	289
PINBALL FANTASIES	ND	249
PREMIERE	ND	269
RALLY	ND	279
REACH for the skies	289	289
RED ZONE	ND	189
RISKY WOODS	189	189
ROME vf	ND	289
SECRET monkey isl 2 vf	ND	369
SENCIBLE SOCCER 93	249	249
SILENT SERVICE 2	289	289
SIM EARTH vf	ND	289
SIMON THE SORCERER vf	ND	329
SLEEPWALKER 1 mo	189	249
SOCCER KID	ND	239
SPACE HULK	ND	279
STREET FIGHTER 2 1 mo	220	220
SUPER CAULDRON	249	249
SUPERFROG	ND	220
SYNDICATE vf	ND	279
T.F.X	ND	279
THE PATRICIAN vf	269	269
THEATRE OF DEATH	ND	279
TRANSARTICA vf	279	279
TRODDLERS	ND	220
TURRICAN 3	ND	249
VROOM + great courts 2	249	249
VROOM multiplayer	199	199
WAR IN THE GULF	289	289
WIZ N LIZ	ND	269
WWF 2 super stars 1 mo	189	249
YO JOE	ND	220
ZOOL	249	249
ZOOL 2	ND	249

COMPILATIONS — ST AM PC

FANTASTIC WORLDS	359		
realms /pirates /populous megalomania wonderland			
MAITRES AVENTURE			
maupiti island voyageurs du temps operation stealth			
FUN RADIO 2	289	289	289
kick off 2 speedball 2 gp 500cc great courts 2			
PLANETE AVENTURE 2	339	339	289
monkey island 2 populous 2 captive 2 maupiti island			
STRATEGY MASTER	319	319	319
civilization railroad tycoon deuteros (at) battle (mac)			
FUN RADIO 3	359	359	359
[illegible] stunts 3 battle 42 (at,pc) mig 29 (am)			
KRYPTO 1	319	319	319
ac empires grands stocker dune (am,pc) shuttle (at)			
KINGS ADVENTURE	299	299	ND
fascination bargon attack goblins			
STRATEGIES	299	299	ND
dominium / realms / operation stealth			
UNIVERSE	299	299	299
nicky boom / dominium / superski 2 /grand prix 500cc			
JPF PAPIN	289	289	289
kick off 2 / manchester utd / championship / soccer chall			
CHALLENGER	ND	289	289
boules / great courts / superski / steel car racer			
UNIVERS 1	289	289	289
grand prix 500cc / lotus / eagle nest / swap			
DREAM TEAM	249	189	249
wwf superstars / terminator 2 / the simpsons			
SPACE LEGENDS	ND	329	349
elite + / wing commander / megatraveler 2			
FOX COLLECTION VOL 2	329	329	349
prehistorik / nicky boom / lemmings neo / risky woods			
FUN RADIO 4	289	289	329
superski 2 / first samourai / crazy cars 3			
LORDS OF POWER	ND	349	399
silent service 2 / railroad tycoon / perfect general / red baron			
BATTLE OF TIME	ND	289	349
battle isle / perfect general / megalomania / first samourai			

CARTES SONORES

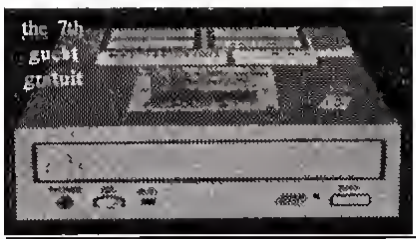
SOUND MASTER	490F
SOUNO BLASTER	
vers 2 deluxe	
vers PRO 2 deluxe	
vers 16 ASP	1790F
CD ROM	
lecteur + cd gratuit	1490F
lect double vitesse + 7th guest	2490F
pack lecteur + PRO 2 + cd grat	2990F
frais de port 50 F	

3"1/2 par 100 [illegible] 01

01 2190 piece

extension 512K ATARI AMIGA 299F

CD ROM interne double vitesse 94K cache, 300K/s, 320 ms, CD photo, multi-session, MPC interface AT complet, + le jeu "the 7th guest"



CD - ROM

7 th GUEST	490	KYRANDIA vf	429
DAY of the TENTACLE vf	429	LORD OF THE RING	429
DRACULA UNLEASHED	469	MAD DOG MAC CREE	429
DUNE vf	429	MICROCOSM	449
EYE of the BEHOLDER 3	399	RETURN TO ZORK	429
GOLDEN 7 compilation	469	SHERLOCK HOLMES 3	429
INCA 2 vf	469	STARTREK judgement rites	469
INDY 4 aventure	429	STRIKE COMMANDER	429
KING QUEST 6	429	WOLFPACK	429

PROMO

AGE [illegible]	129
ATAC	99
BATTLE CHESS 4000	129
BIRDS OF PREY	129
DISCO HEAT	129
COMANCHE scenario	99
CROISIERE CADAVRE	99
DOMINIUM	129
EPIC	199
GUY SPY	99
HEROES 357 TH	129
HOOK vf	129
INDY 4 arcade	99
ISHAR	129
LE PARRAIN	99
LORD OF THE RINGS 2	99
LURE OF THE TEMPTRESS vf	129
NIGHT SHIFT	69
OBITUS	99
POPULOUS 2	129
POWERMONGER	129
PROPHECY SHADOW	189
RAMPART	129
REALMS vf	129
SECRET MONKEY ISL SP	99
SPIRIT EXCALIBUR SP	99
THE BLUE MAX	189
WWF SUPERSTARS 2	99

PC COMPATIBLES

3D CONSTRUCION kit 2	459	ACE OF THE PACIFIC vf	349
ACES OVER EUROPE vf	389	A320 AMERICAN airport	349
ALIEN BREED	279	ALONE IN THE DARK vf	329
ALONE IN THE DARK 2 vf	389	ANCIEN art of war in the skie	329
A TRAIN vf	329	B 17 flying fortress	349
B.A.T 2 vf	349	BATTLE ISLE 93	259
BETRAYAL at krondor	349	BILLARD AMERICAIN	289
BLANCO inter rugby challeng	289	BODY BLOWS	269
CAESAR vf	349	CHESSMASTER 3000	369
CIVILIZATION vf	289	COHORT ROME 2 vf	349
COMMANCHE 2 mo	349	COMMAND HQ	329
COMPLETE CHESS	329	CURSE OF ENCHANTIA vf	329
CYBER RACE	349	D DAY	349
DAY of the TENTACLE vf	359	DISCOVERY vf	289
DOGFIGHT	289	DRACULA	389
DUNE 2 vf	329	ECO QUEST	289
ELITE 2	349	ELVIRA 2 vf	349
EYE of the BEHOLDER 3 vf	329	F 15 STRIKE EAGLE 3	389
F117 STEALTH FIGHTER	289	FALCON 3 vf + scenario	389
FIELDS OF GLORY vf	349	FLASHBACK	289
FLIGHT SIMULATOR 5	429	FLIGHT SIMULATOR ATP	455
FORT APACHE	289	FREDDY PHARKAS vf	389
GENESIA	289	GOAL	289
GOBLINS 3	329	GRAND PRIX F1	329
GUNSHIP 2000 + scenario	329	GUY ROUX manager vf	299
HARRIER JUMP JET	389	HISTORY LINE 1914-18 vf	389
INCA 2 vf	389	INCREDIBLE MACHINE vf	329
IN EXTREMIS	329	INDY 4 aventure vf	369
ISHAR 2 vf	289	JORDAN IN FLIGHT	289
JURASSIK PARK	289	KASPAROV GAMBIT	339
KING QUEST 6 vf	389	LANDS O LORE vf	349
LAURA BOW 2 vf	389	LEGACY vf	349
LEGEND VALOUR vf	329	LEMMINGS 2	289
LOST IN TIME vf vol 2 ou 2	249	LOST VIKINGS	289
LOTUS 3	269	MAGIC CANDLE 2	289
MANTIS	289	MICROPROSE GOLF	329
MIGHT & MAGIC 4 vf	389	MIGHT & MAGIC 5 vf	329
NHL HOCKEY	329	NORTH & SOUTH	339
ONE STEP BEYOND	199	PATRIOT	389
PERFECT GENERAL vf	289	PINBALL DREAMS	289
PIRATES GOLD	329	PREHISTORIK 2	289
PRINCE OF PERSIA 2	289	PRIVATEER	389
QUEST for GLORY 3 vf	339	RAILROAD TYCOON deluxe	329
REACH for the SKIES	349	RETURN of the PHANTOM	329
RETURN TO ZORK	389	REX NEBULAR	329
ROME vf	329	SEAL TEAM	329
SECRET MONKEY ISL 2 vf	329	SENCIBLE SOCCER	289
SHADOW CASTER	369	SHADOW of the COMET vf	329
SHERLOCK HOLMES	329	SILENT SERVICE 2	289
SIMON THE SORCERER vf	369	SIM FARM	359
SPACE CRUSADE	289	SPACE HULK	289
SPACE QUEST 5 vf	289	SPELLCRAFT	289
STAR LORD	349	STARTREK judgement rites	379
STEEL EMPIRE	289	STREET FIGHTER 2	289
STRONGHOLD	289	STRIKE COMMANDER 4 mo	289
STUNT ISLAND vf	349	SUBWAR 2050	369
SUPER CAULDRON	289	SYNDICATE vf	329
TASK FORCE 1942	389	TERMINATOR 2029 rampage	389
THE PATRICIAN vf	289	T.F.X	349
TORNADO vf	389	TRANSARTICA vf	289
ULTIMA VII vf	329	ULTIMA VII partie 2	349
V FOR VICTORY 4 svga	299	VEIL OF DARKNESS vf	289
WAR IN THE GULF	329	WING commander 2 vf +speak	329
WING commander academy	289	WEEN PROPHECY vf	289
X WING aonch vf	389	X WING SCENARIO	189
ZOOL	269		

NOM.
PRENOM
ADRESSE..
VILLE..
CODE POSTAL..
TELEPHONE..

TITRES... PRIX
TOTAL

☐ ATARI 520 ☐ 1MO ☐ STF ☐ STE
☐ AMIGA 500 ☐ 500 + extension ☐ 500+/600 ☐ 1200
☐ PC XT OD ☐ PC AT HD ☐ 5" 1/4 ☐ 3"1/2 ☐ EGA ☐ VGA
☐ CARTE BLEUE No
☐ CHEQUE

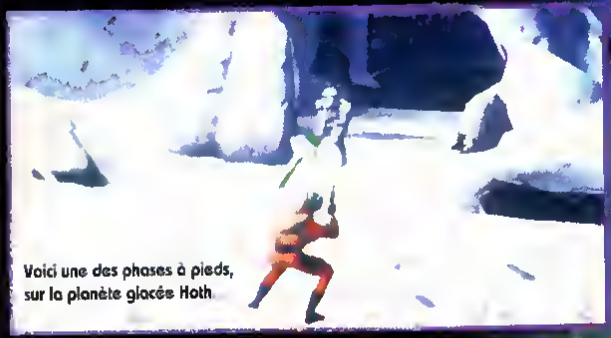
G4 60 Signature Date d'expiration

CENTURY SOFT BP 454
03004 MOULINS CEDEX

☐ NORMAL 18 F
☐ COLISSIMO 26 F
livraison garantie 48H
☐ CONTRE-REMBOURSEMENT
+ port colissimo 74 F
TOTAL A PAYER

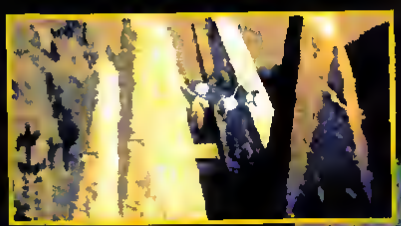
REBEL ASSAULT

La force est-elle avec vous ? Vous pourrez facilement le savoir en jouant à Rebel Assault sur CD-ROM, le petit dernier de Lucas Arts. De type arcade/action, Rebel Assault vous emmènera à travers quinze niveaux plus palpitants les uns que les autres. Vous prendrez les commandes de trois vaisseaux différents, le T16 Skyhopper, le A-Wing et le fameux X-Wing. Les premières épreuves permettent de tester les jeunes pilotes avant de les envoyer défendre Tatooine contre la force d'invasion impériale, combattre

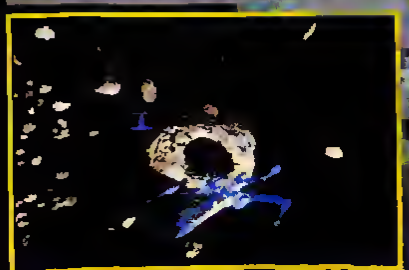


Voici une des phases à pieds, sur la planète glacée Hoth.

pour la possession de Hoth ou plus simplement participer à l'attaque de l'étoile noire. Le fabuleux intérêt de Rebel Assault provient des techniques 3D utilisées. Complétement révolutionnaires, celles-ci assurent des effets de perspectives étonnants. Le slalom entre des crystaux sur une planète ou la course poursuite dans les astéroïdes étonnent par leur réalisme. Il n'y a pas de lézard, on s'y croit ! Les voix qualité CD-Audio et les nombreuses séquences en Full-motion-vidéo font que le jeu ressemble à s'y méprendre à un film. Rebel Assault s'annonce comme un des meilleurs jeux CD-ROM, un produit attendu avec impatience.



Dans cette salle dans un tuyau en plus un champ d'astéroïdes comme ci-dessous, vous devrez faire attention à ne pas toucher les obstacles.



Les scènes du film rendent assez bien, avec surtout les vols, les bruitages et les musiques fabuleuses des originaux. Un défi pour les fans que nous sommes.

NETWORK Q RAC RALLY

VERSION FRANCAISE INTEGRALE

RALLY

LA DERNIERE EPREUVE DU CHAMPIONNAT DU MONDE DES RALLYES

Tellement réaliste, que vous sentirez presque l'odeur des vapeurs d'essence!

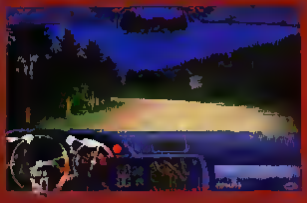
Attention ! le départ du RAC est donné. Votre co-pilote, contrôlé par l'ordinateur, vous signale tous les dangers. La première journée de course est formidablement disputée. Au volant de l'une des cinq voitures favorites de ce palmarès 93, votre score est étonnant, vous vous portez en tête, perdez la première place à la suite d'une crevaison et la récupérez deux spéciales plus tard...
Epatant !

Vous retrouverez dans RALLY, toutes les sensations de la véritable épreuve du RAC:

Les 35 étapes du RAC RALLY 93, les forêts, les bois, la lande, les circuits avec sufaces réelles, dans des conditions atmosphériques variables.

Des graphismes digitalisés de séquences vidéo du circuit réel confèrent au jeu une authenticité et un dégré de réalismes inégalés.

Votre choix de voitures de rallyes se fera parmi les plus compétitives du Championnat du monde des marques, la Ford Escort Cosworth, la Toyota Celica, la Lancia Intégrale, la Subaru Impreza... Chacune de ces voitures se conduit différemment, vos qualités de champion seront mises à l'épreuve.



Survoler le circuit du rallye le plus difficile au monde est une chose. Rester sur terre en est une autre !

Présenté au SUPER-GAMES show
le 24-28 novembre 93
disponible sur PC
et Amiga

europress SOFTWARE

Distribué par UBI SOFT
28 rue Armand Carrel
93100 MONTREUIL
SOUS BOIS
tél : (1) 48 57 65 52

Les Micro-Dinosaures

En attendant le CD sur les dinosaures édité par Medin Design Interactive, nous avons pu découvrir la fabuleuse encyclopédie de Microsoft sur les dinosaures. Il s'agit là d'un produit exceptionnel, tant par sa réalisation que par son intérêt. Vous allez en effet pouvoir découvrir absolument tout ce qui concerne les dinosaures, de leurs modes de vies aux préférences culinaires de chacun, en passant par les méthodes archéologiques ou les théories sur l'extinction de ces géants préhistoriques. Pour cela, vous allez évoluer à travers des centaines d'images, agrémentées de nombreux sons digitalisés et synthétisés. Le plus impressionnant reste sans aucun doute les quelques films en images de synthèse incroyables, celui sur la chasse étant tout spécialement étonnant. Une encyclopédie interactive multimédia que tout possesseur de la gamme MPC se doit de posséder !

L'almanach vidéo du 20ème siècle

Un almanach qui permet de revivre les grands moments de ce siècle : on voit donc une idée qu'elle est bonne ! Et le support CD se révèle ici idéal puisqu'il permet d'intégrer, en plus du texte et des images, des extraits de films et des enregistrements sonores.

Tout fiévreux, j'allume mon ordinateur, impatient de revivre avec émotion les premiers pas de l'homme sur la lune, l'invention du premier jeu vidéo et surtout le mariage de Lady Di et du Prince Charles, commenté en direct de Westminster par Léon Zitrone...

Quelle déception après avoir visionné la première vidéo : à peine quelques secondes d'images dans une fenêtre ridiculement petite. "Bon, ce n'est pas grave, essayons autre chose". Ah, bien, du cinéma avec Steven Spielberg, bof, juste une petite photo de famille de qualité douteuse. Bien que le logiciel fonctionne en SVGA, la plupart des photos sont moches et floues...

Reste le son, hop, je clique sur "Beatles" et je m'attends à partir en Sous-marin jaune ou à déguster un Sargent au poivre ! Eh bien non, le son est réservé aux vidéos... et encore.

Alors que reste-il à ce logiciel ? Une prise en main et une convivialité à toute épreuve : des menus clairs et efficaces, des recherches par mots clefs, catégorie, film, pays etc. Plus vraiment suffisant pour le rendre indispensable !

L'entité Laser

L'annonce et quelques photos sont tombées entre nos mains, suscitant un certain émoi parmi la rédaction. Déjà testée ce mois-ci sur PC dans nos pages, voici qu'Entity de Laricide devrait sortir dans les prochains mois sur CD Rom PC. Comme vous pouvez le constater, un soin tout particulier a été apporté pour offrir de nouvelles séquences animées au jeu. La qualité des graphismes, déjà sympathique sur PC, est carrément démente sur CD, pour un produit qui pourrait venir se placer dans le Top des Tops des jeux sur CD Rom PC !

ATTACHEZ VOS CEINTURES ...
LA FUN 4 DECOLLE !!

FUN Radio

LA COMPIL MICRO 4

Disponible sur
ATARI ST, AMIGA,
IBM PC 3,5"

INDIANA JONES
FATE OF ATLANTIS

LEMMINGS

BUBBLE BOBBLE 3

SUPERSKI 2

FIRST SAMURAI

DISPONIBLES DANS LES FNACS ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

UBI SOFT
28, Rue Armand Carrel
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
Tél : (1) 48 57 65 52

GRAND CONCOURS
BATMAN RETURNS

La vidéo "Batman, le défi" est disponible à la vente dans les grandes surfaces et magasins spécialisés !

A l'occasion de la sortie du jeu
Batman Returns
et de la vidéo du film
Batman le défi
Génération 4, Gametek et Warner Home Video vous offrent des passes pour Euro-Disney et de nombreuses cassettes vidéo du film "Batman le défi".

Pour gagner, c'est très simple: répondez aux questions suivantes sur carte postale, inscrivez vos nom, prénom et adresse complète et adressez la à : *Génération 4*
Concours Batman Returns
19 rue H. Moreau
75018 Paris

Les bonnes réponses participeront à un tirage au sort. Date limite de participation : 30/11/93.

ESTIONS - LES QUESTIONS - LES QUESTIONS - LE

1) "Batman, le défi " est un film de :
❑ Steven Spielberg
❑ Tim Burton
❑ Joe Dante

2) Les ennemis de Batman dans "Batman, le défi" sont :
❑ Catwoman et le Pingouin
❑ Catwoman et le Joker
❑ Le Joker et Robin

3) Batman Returns, le jeu PC de Gametek, a été réalisé par ?
❑ Ocean
❑ Konami
❑ Warner Home Video

WARNER HOME VIDEO

Chez votre marchand de journaux

Pour tout savoir sur le ST, STE, TT et le Falcon

ST MAGAZINE

Découvrez, chez votre marchand de journaux, l'information la plus riche du monde ST.

Retrouvez chaque mois :

5 rubriques régulières pour tout savoir, comprendre, utiliser et développer.

+

la disquette du magazine (les programmes, les utilitaires, les jeux et les accessoires sélectionnés pour vous par la rédaction de ST Magazine).

Le 14 de chaque mois...

Prix : 32 F
1 disquette gratuite
N°77 de ST MAGAZINE

En vente chaque mois chez votre marchand de journaux

L'information la plus riche de la presse Macintosh

Découvrez comment gagner de l'argent avec votre Macintosh

Ce mois-ci gratuitement un jeu de réflexion Tétris Light

220 pages
35 francs
+ 1 disquette gratuite

3615 GENPC

LES PROS

Tu veux aller plus loin avec ton PC ?

Tu veux connaître les trucs des pros ?

Tu te poses des questions difficiles?

Tu as décidé de ne plus paraître idiot ?

Tape

***red, *Fic, *dico, *sos...**

3DO : LE

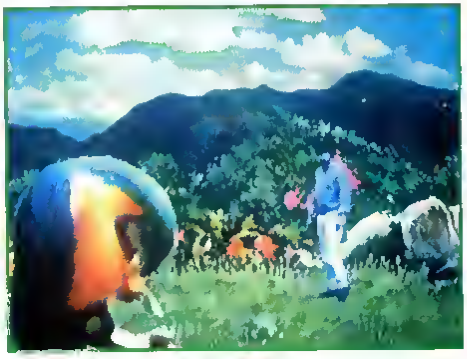
Malgré les grèves récentes du personnel Air France, la 3DO est disponible depuis quelques jours en France. Présentation d'un standard prometteur !

LE CD AUDIO
La 3DO fonctionne en effet aussi comme un lecteur de CD Audio et vous pourrez écouter n'importe quel morceau d'un disque laser. Un menu simple et complet vous permet d'évoluer à travers les différentes plages de ces disques. A noter la présence de diverses animations, plus ou moins psychédéliques, qui peuvent accompagner en rythme le morceau que vous écoutez

LE CD KODAK
Vous pouvez en effet lire les Photo CD. Rappelons que cette technologie mise au point par Kodak, permet de mettre sur un laser, jusqu'à 100 photos, puis de les visionner, zoomer sur certains points .. sur votre téléviseur.

Une technique de pointe

La machine est architecturée autour d'un microprocesseur 32 bits RISC. Elle peut donc travailler en multitâche, c'est à dire effectuer en simultané plusieurs types de programmes. L'application la plus évidente en ce qui vous concerne sera par exemple de vous offrir en même temps et sans ralentissement des musiques ou des voix de qualités CD et des animations en FMV par exemple. 24 canaux DMA permettent aux divers processeurs de communiquer simultanément et rapidement. Ce sont ainsi environ 50 Mo de données qui peuvent circuler par seconde à l'intérieur de la machine ! Une paire de processeurs graphiques permet d'afficher et d'animer plus de 64 millions de pixels par seconde, soit 50 fois plus que n'importe lequel des systèmes 16 bits actuels.



En fait, la machine utilise des cellules graphiques, comparables jusqu'à un certain point à des sprites, mais sans aucune limitations, que cela soit pour leur nombres, leurs tailles ou les effets d'ombres, de transparence, des rotations, des déformations ... Vous pouvez sans problème obtenir des images en 16 millions de couleurs, en Truecolor 24 bits, mais la résolution maximale exacte reste pour l'instant inconnue. Le DSP permet d'obtenir une qualité de son type CD Audio, sans parler de l'effet Q-Sound pour des sons en 3D, à condition de posséder un système hifi adaptée !

La 3DO semble d'ores et déjà une réussite technique, mais comme pour toute nouvelle machine, le question que l'on peut se poser concerne la "logithèque" à la sortie et dans les premiers mois de la machine ?

Des Sponsors comme s'il en pleuvait

La encore, la 3DO semble sérieusement en avance sur ses rares concurrents. En effet, il faut savoir que derrière 3DO, on retrouve à la base Electronic Arts, le plus gros éditeur toutes machines confondues, mais aussi AT&T, Matsushita, et surtout la Time Warner et MCA, ce qui laisse augurer de banques de données cinématographiques ou audios tout simplement phénoménales.

Un paradis pour les développeurs qui ont à leur disposition plus de 111 Gigabytes (plus de 170 CD) de données en tous genres. Les intervenants ne s'y sont pas trompés, et il n'existe pas de compagnie qui ne développe au moins un jeu pour ce nouveau support.

FAUVE EST LACHÉ

Il existe carrément quelques nouvelles sociétés qui se sont créées uniquement pour développer sur cette machine ! Jamais une machine n'avait suscitée un tel enthousiasme dans le milieu, preuve que ce standard semble décidément être le futur !

Un système évolutif

C'est là le point fort de la machine, avec un nombre d'extensions prévues qui rend la machine très évolutive. Quoi de plus rageant en effet, qu'une machine qui est complètement dépassée au bout de quelques mois ! Trackball, joystick de tous types, clavier et souris sont parmi les premiers périphériques prévus. Vous pourrez aussi connecter un modem sur la 3DO ou plus interessant, un casque de Réalité Virtuelle.

On peut donc s'attendre à tout dans les mois à venir, les développeurs n'étant pour une fois pas sujets a des limitations hardware. Les utilisateurs apprecieront auparavant la sortie d'une carte pour sauvegarder sa position dans un jeu ou des informations concernant un titre educatif...

Vous pourrez aussi connecter une caméra ou un magnétoscope, un synthétiseur ou tout autre instrument Midi, sans parler de Kits d'évolution de la machine elle-même pour lui permettre d'evoluer tout au long des années ! On parle même de réseaux de TV cablés, où la 3DO servirait de terminal pour accéder à divers services et bien d'autres projets plus ou moins fous.

Grâce à une cartouche disponible dans un futur très proche, vous pourrez aussi lire les Video CD. De très nombreux films vont en effet sortir sous ce format, soutenus par tous les intervenants du marché. La machine, dotée de cette cartouche MPEG 2, deviendra ainsi un veritable magnétoscope laser !

LE PAD

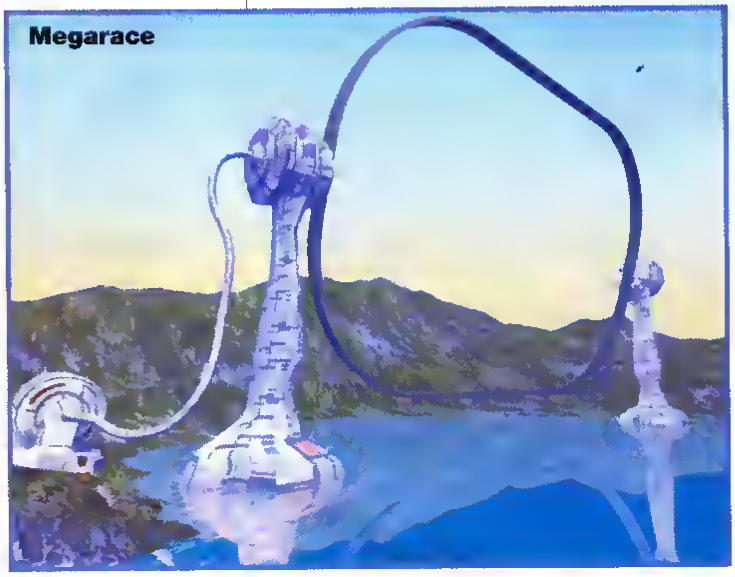
L'esthétique du contrôleur n'a absolument rien à envier à son ergonomie ! Le cordon est pour une fois assez long, ce qui laisse au joueur un bonne liberté de mouvement. 7 boutons sont présents sur le pad. Trois d'entre eux correspondent aux A, B et C du pad de la Megadrive. Deux autres boutons ("Shift"), sur le dessus, correspondent aux "Left" et "Right" du pad de la SNES. Enfin, reste les deux boutons Stop et Play qui correspondent aux habituels Start et Select. Il y a même une prise pour un casque audio et un bouton pour régler le volume sonore sous le pad. J'entends des soupirs, tout le monde s'impatiente, alors je me lance et j'appuie sur le bouton "Power".

Vendredi 22/10/93, 10h15 : un bouclage pas comme les autres

Un coup de téléphone, le dernier jour du bouclage nous avertit : une 3DO arrive en début d'après-midi dans les locaux ! Aussitôt c'est le branle-bas de combat, la panique, la révolution.
Comme vous tous, nous étions quelque peu perplexes sur cette machine à base de technologie laser. Toutes les rumeurs circulaient la concernant, les plus sceptiques doutant même de sa date de sortie, les optimistes y voyant la machine de cette fin de siècle. Malgre les aléas de l'import parallèle et la transformation du standard vidéo américain (NTSC) aux normes françaises (SECAM), nous avons pu obtenir en fin de bouclage le monstre et son pack de base.
Pour l'instant disponible à un prix très variable d'une boutique sur l'autre (de 4500 a 6000 francs), la 3DO sortira officiellement en France pour Pâques 1994.

12h33 : il est là le divin enfant...

Ça y est, le colis vient d'arriver, c'est la ruée vers le standard. Heureusement, j'avais anticipé et je patientais tranquillement à l'entrée des locaux. Sous les yeux rageurs de mes collaborateurs, je m'empare courageusement du carton.



12h35 : une boîte si ordinaire

La salle de test est archi-bourrée. Même les testeurs de Banzai et Supersonic sont là ! Tous les regards sont fixés sur ce setane carton d'emballage que j'ai du mal a ouvrir. Ça y est, les derniers morceaux de scotch sont arrachés et qu'y a-t-il dans ce carton ?
Une boite noire, avec dessus la photo de la machine bien sûr, mais aussi de la manette de jeu, du jeu livré avec (Crash N Burn) et des écrans de démo du CD Kodak, du menu du lecteur CD Audio et de la démo intégrée a la machine.
Jusque là, rien d'exceptionnel dirons-nous ! A l'intérieur, tout un tas de câbles pour les diverses connections, un pad, de la documentation assez complète (et en américain pour l'instant) et surtout le boîtier central. Ok, un rapide coup d'œil a la doc et on branche le tout.

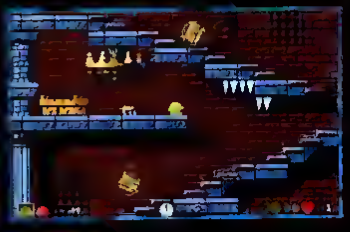
12h36 : le système 3DO Panasonic

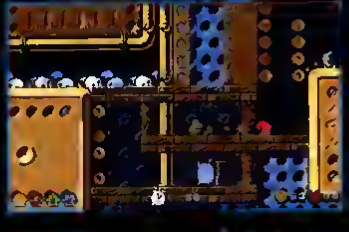
L'aspect est agréable, avec un port pad sur le devant. Les pads suivants se brancheront en série sur le premier, un peu comme sur la Turbo GrafX 16. Sur la gauche, le bouton pour mettre la machine sous tension et sur la droite, un autre pour ouvrir/fermer le lecteur CD. Sur la droite, un port d'extension AV, prévu pour des extensions futures (???).
Derrière la machine, un autre port d'extension servira lui aussi pour de futurs périphériques. Un switch pour passer sur les chaînes 3/4, une sortie audio Jack RF, une sortie Jack S-Video et la prise d'alimentation. Pas de port cartouche donc pour cette machine résolument CD. Je déballe fébrilement.

12h38 : la démo intégrée

En effet, si vous allumez la 3DO sans mettre de disque à l'intérieur, vous passez automatiquement en mode de démonstration. Cela commence par la traversée d'une galaxie, puis l'arri-

FURY of the FURRIES





Disponible sur
PC
AMIGA
CD 32

Existe sur

© 1993 KRISTO CONCEPT SA 29 rue de la Colline 94500 Champigny FRANCE

vée du logo Real, pour vous souhaiter la bienvenue dans le "Real World" de la 3DO. Déjà des "Oh" et des "Ah" retentissent, mais il n'y a pas encore de quoi s'extasier. Encore quelques secondes et puis sous la pression de la quinzaine de personnes réunis, pour ne pas dire sous la menace, je prends le premier CD livré avec la bécane, je l'insère et...

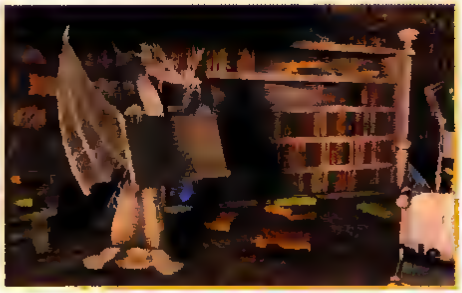
12h40 : son et lumières sur 3DO

Pour commencer, vous pouvez découvrir des séquences de films, agrémentées de musiques, de cris, le tout à un niveau allant crescendo pour finalement aboutir à une explosion, une voix vous accueillant dans le "monde réel" de la 3DO.
Vous débouchez alors sur un menu de trois options. Un tour guidé de la machine vous permettra de comprendre l'utilité de chaque port, le tout avec une représentation de la machine en 3D, que vous pouvez faire tourner sur elle-même pour la voir

sous tous les angles. Un bon moyen pour comprendre rapidement comment fonctionne la Bête. Deuxième option, moyennement intéressante, les produits à venir (Coming Titles) avec 7 posters annonçant les prochains jeux, des éducatifs, des films. Très peu d'informations hélas sur ces produits, quelques écrans fixes, des textes présentants ce qu'ils seront. Des démos animées, voire jouables auraient été plus appréciables, mais gageons que les prochaines versions de la 3DO seront mieux pourvues !

Enfin, le dernier choix, le plus intéressant de tous, avec des démos développées spécialement pour montrer les capacités de la machine au cour des divers salons de 1993. Nous les avions découvertes au CES de Las Vegas en janvier et à celui de Chicago en juin, mais vous comprendrez dorénavant notre enthousiasme d'alors ! Ça commence à devenir bougrement impressionnant, avec quelques effets sonores et visuels qui vont vous préparer pour les plats de résistance, prévus pour les mois à venir !

L'arrivée soudaine de la 3DO nous a obligé à déménager, alors n'oubliez pas notre nouvelle adresse : 5-7 rue Raspail, 93100 Montreuil.



Planning

20th Century Almanach (Software Toolworks)
3D Adventures (Park Place Productions)
3D Football (Park Place Productions)
7th Guest 2 - 11th hour (Virgin)
Aces Over Europe (Dynamix)
Air Warrior (Gametek)
Battlechess (Interplay)
Cowboy Casino (Intellimedia Sports)
CPA Bach (Microprose)
Crash N Burn (Crystal Dynamics)
Crime Patrol (American Laser Games)
Demolition Man (Virgin)
Dragon's Lair (Readysoft)
Dragon's Tale (Mindscape)
Escape From Monster Manor (E.A.)
Fatty Bear's Birthday Surprise (Humongous Ent)
Gallagher's Gallery (American Laser Games)
Intelliplay Football (Intellimedia Sports)
Intelliplay Baseball (Intellimedia Sports)
John Madden NFL Football (E.A.)
Jurassic Park Interactive (MCA)
Lemmings (Psygnosis)
Mad Dog Mcree (American Laser Games)
Mad Dog MCree 2 (American Laser Games)
Megarace (Software Toolworks/Cryo)
Microcosm (Psygnosis)
Ocean Below (Software Toolworks)
Out Of This World (Interplay)
Peter Pan Painting (E.A.)
PGA Tour Golf (E.A.)
Red Baron (Dynamix)
Road Rash (E.A.)
Shadowcaster (Origin)
Shelly Duval's Bird's Life (Sanctuary woods)
ShockWave (E.A.)
Space Pirates (American Laser Games)
Star Trek The Next Generation (Spectrum Holobyte)
Stellar Fire (Dynamix)
Super Wing Commander (Origin)
Syndicate (Bullfrog/E.A.)
The Animals (Softwsre Toolworks)
The Horde (Crystal Dynamics)
The Incredible Machine (Dynamix)
Tom Kite : Consistent Golf (Intelliplay)
Total Eclipse (Crystal Dynamics)
Twisted (E.A.)
Universal Studios Orbital (MCA)
Who Shot Jhonny Rock (American Laser Games)
World Builders (E.A.)

En prenant certaines libertés, 70% des décideurs risquent de perdre la leur.

Bard Communication

Sans le savoir, plus de 70% de décideurs français sont passibles de prison.

Souvent, la plupart des logiciels utilisés dans leur entreprise sont pirotés. C'est grave.

Les peines sont trés lourdes : jusqu'à 200.000 F par infraction assortie de 6 mois à 2 ans de prison.

Malheureusement trop nombreux sont ceux qui ignorent la loi qui protège

les auteurs de logiciels contre le piratage. Informez-vous, vous pouvez éviter le pire.

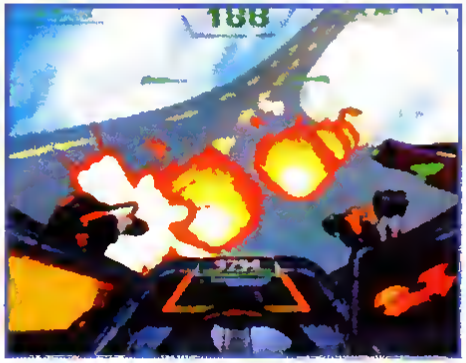
Le piratage de logiciels est un délit. Informez-vous au BSA : (1) 43 33 95 95.

12h50 : Mad Max sur 3DO

Après ces quelques minutes incroyables, la populace est agitée. On discute, on s'émerveille, on critique, on compare... Discrètement j'insère le deuxième CD dans la machine, instaurant par la même un silence respectueux

CRASH N BURN

Voici sans aucun doute le top dans tout ce que contient la boite, outre la machine en elle-même bien sûr. Ce jeu de course de voiture laisse très loin derrière lui tout ce qui s'était fait jusqu'alors. Même les Race Driving et Virtue



Racing ne soutiennent pas la comparaison. Avec des graphismes supérieurs à ce dernier et 30 circuits différents au lieu des 3 de Virtua Racing, Crash N Burn est en outre très jouable. A noter en plus, la présence d'une démo de "The Horde", un autre jeu en développement chez Crystal Dynamics. Ensuite, vous aurez droit a une deuxième démo de Total Eclipse, un autre jeu de cette compagnie, un simulateur de vol à la Star Fox, mais en Full Motion Video et avec une réalisation qui rend Star Fox complètement ridicule !

Des graphismes superbes, des animations incroyables et une histoire passionnante pour un produit prévu pour 94. Allez, soyons sérieux et revenons au jeu !

Tout commence par une présentation époustouflante, avec une scène d'Apocalypse, puis une course de voiture ultra violente, avec des concurrents utilisant des mitrailleuses, des bombes et des missiles. Une bonne introduction a ce qu'est le jeu !

Vous concourez contre 5 autres pilotes, à travers un championnat comprenant 30 courses. Autant vous le dire tout de suite, chacun de vos adversaires a une personnalité et un style de conduite bien a lui. Vous avez bien sûr au début le choix entre le mode entraînement et le championnat.

Aprea avoir choisi votre pilote, vous aurez la possibilite de visualiser sa voiture en 3D et de choisir un des divers modeles disponibles. Certaines sont plus rapides, d'autres mieux armees et d'autres encore plus resistantes. A vous de choisir votre style ! Apres avoir gagné de l'argent durant les epreuves, vous pourrez bien sûr mieux vous équiper en achetant divers systèmes tous plus dingues les uns que les autres. Ensuite commencent les choses serieuses. En championnat, trois "Continues" permettent theoriquement d'aller assez loin, le jeu sauvegardant automatiquement votre position. Le jeu est tellement beau, tellement réaliste et tellement jouable, qu'il devrait suffire à lui tout seul à assurer un succès explosif de cette machine.

C'est du délire dans la salle. Même les plus sceptiques n'osent moufter et tout le monde veut essayer la machine. Reste le plus dur pour les membres de la rédaction. Faire sortir tout le monde de la salle de test, finir les dernières pages du magazine et integrer tant bien que mal quelques pages sur la machine dans ce numéro de Gen4 N°60. Un avant goût du prochain numéro. ■

M.C.

Ci-dessus, le projet de Cryo, Megarace, développé pour Mindscape. Prevu à l'origine sur CD Rom PC, il est en cours d'adaptation sur 3DO, mais d'ores et déjà, il s'agit d'un tres sérieux concurrent pour Crash N Burn. Le mois prochain, test complet du produit de Crystal Dynamics, pour apporter les premiers éléments a ce qui va être un duel au sommet.

Le joueur verra son véhicule de derrière, le paysage défilant à toute allure.
Le look très futuriste des décors n'a rien a envier a celui des voitures, avec des bolides complètement dingues qui raviront les fans de baston et de vitesse. Adieu les Fire & Forget 2, les Crazy Cars 3 ou les Technocop ! Crash N Burn est arrivé !

T'ES NINTENDO OU T'ES SEGA ?

Quel que soit ton clan retrouve chez ton marchand de journaux le magazine de ta console favorite.

Toute l'actualité, les avant premières, les démos, les trucs et les astuces... Tout ça, sur un super format, pour 15 F seulement et un cadeau en plus

15 F seulement + 1 cadeau

BANZAÏ Bon de commande SUPERSONIC

Si tu ne les trouves pas, tu peux aussi les commander...

Facile, tu nous retournes ce bulletin complété lisiblement avec ton règlement (compte 20F par magazine).

A Pressimage 19, rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris

En cadeau : 1 tatouage

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

En cadeau : 1 tatouage

Je veux recevoir ❑ Banzzaï ❑ Supersonic

Je régle par ❑ chèque ❑ mandat bancaire

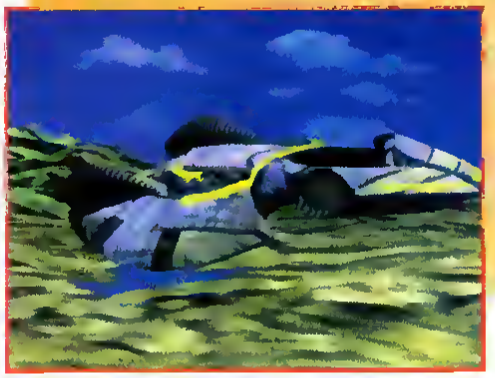
Une Gamme très variée

LEXIQUE

3DO : compagnie américaine qui a inventé la technologie dite 3DO, un standard que de nombreux constructeurs intègrent dorénavant à des machines Panasonic, Sanyo ..
DSP : Digital Sound Processor. Un processeur dédié au traitement digital des signaux sonores. Il permet d'obtenir une qualité audio de type CD et laisser au CPU les autres tâches d'affichage, de calcul ..
FMV OU VIDEO CD : ce standard définit la possibilité d'afficher des animations en plein écran à une fréquence comprise entre 25 et 30 images/secondes, pour une qualité qui est supposée être de qualité proche de ce que l'on voit sur une télé.
PHOTO CD OU CD KODAK : standard mis au point par kodak pour stocker des photos sur un disque laser pour ensuite les visualiser, les restituer, les travailler sur votre téléviseur via une machine adéquate : Jaguar, 3DO, certains lecteurs CD Rom PC ..
Q-SOUND : système de restitution du son qui permet de donner une impression de 3D aux sons, ces derniers pouvant provenir de derrière le joueur, pour passer au dessus de sa tête, lorsque dans le jeu un hélicoptère le survole par exemple

STAR TREK : THE NEXT GENERATION (Interplay)

Encore inconnue en France, cette série télévisée américaine reprend la célèbre odyssée de Star Trek, avec un nouvel équipage et un USS Enterprise complètement remis à neuf



Vous allez avec ce produit pouvoir partir explorer des galaxies lointaines, pour des aventures intersidérales qui mêleront action, stratégie, gestion et aventure. Un produit attendu qui devrait être un des très gros titres sur 3DO

WORLD BUILDERS (Electronic Arts)

Dans un genre différent, ce produit vous mettra à la tête d'une section de colonisation de mondes extra terrestres. Utilisant des images provenant des projections de la Nasa pour ce type de modules, vous devrez terraformer (modifier les caractéristiques d'une planète) des planètes hostiles pour les rendre habitables pour des humains. Gestion de ressources et de matériels, plus stratégie pour évincer les compagnies concurrentes, un jeu qui plaira à tous les rêveurs de ce que pourraient être les siècles prochains

DEMOLITION MAN (Virgin)

Complètement inspiré du futur film de Stallone du même nom, vous voici plongé en plein 21e siècle, vous le super-flic de Los Angeles, pour affronter un criminel notoire, terriblement dangereux. Un véritable film interactif bourré d'action et de rebondissements

SHOCK WAVE (Electronic Arts)

Ce produit s'annonce comme un sérieux concurrent de Total Eclipse, avec un jeu de même catégorie. Vous devrez défendre la planète bleue contre une invasion extra-terrestre, au cours de nombreuses missions aux objectifs divers et variés. Destruction d'escadrons ennemis, de cibles au sol ou de vaisseaux-mères, vous allez devoir pousser votre appareil au delà de ses limites

Tu aimes le Pinball ? Tu cherches des adresses, des clubs, des prix ? Viens en discuter avec les autres passionnés sur 3615 GEN4, en secte, tape *SPLAINT.

TOTAL ECLIPSE
Crystal Dynamics)

Cette compagnie, créée spécialement pour développer des produits sur 3DO, annonce pour très bientôt Total Eclipse.
Se déroulant dans un lointain futur, ce jeu vous met aux commandes d'un chasseur

Fire Wing, dernier espoir de l'humanité face à une invasion extraterrestre. Vous allez affronter des vagues d'ennemis redoutables, au dessus de paysages fabuleux, qui laissent très loin derrière toutes les tentatives de jeux du même genre faites à ce jour. Avec une animation de l'ordre de 24 images par seconde, sans aucun ralentissement, un environnement graphique de type cinématographique et une ambiance sonore utilisant à fond le système Q-Sound, vous allez survoltar tous vos sens !

OCEAN BELOW
(Software Toolworks)

Destiné aux passionnés de plongé, ce produit n'est pas un jeu mais plutôt une initiation aux techniques des plongeurs ainsi

qu'à la faune sous-marine. A l'appui des informations fournies, ce ne sont pas moins de 45 minutes de clip vidéo plus un bon paquet de photos qui viendront appuyer votre initiation. Exploration d'épaves, chevauchement d'une raie Manta sont au programme de ce superbe produit qui vous permettra de tout savoir sur ce qui se passe sous l'eau sans vous mouiller les pieds.

3 DO

ENFIN DISPONIBLES

AMIGA CD 32

Tous accessoires pour
SEGA ET NINTENDO
EN IMPORT DIRECT

Appellez-nous pour tous renseignements au
16 (1) 46.24.33.19

- Lecture CD Audio
- Option Lecture CD Vidéo
- Lecteur CD ROM (x2 vitesse)
- Livré avec 2 jeux

NOMBREUX JEUX DÉJÀ EN STOCK

3 DO

- J.D football
- Star Trek
- Dragon's Lair
- Crash "n" burn
- Battle chess
- Out of this world
- Total Eclipse
- Mac dog Mac Cree

Jusqu'au 15 novembre
2 jeux achetés
=
3ème gratuit

AMIGA CD 32

- Surf Ninja
- Sensible Soccer
- Fool
- James Pond II
- Captive 2
- 4 D sports
- Nigel Mansell
- Lotus turbo Trilogy

Agent S.E.C.C 62 Bis Avenue Charles de Gaulle 92200 Neuilly Sur Seine Tel. 46 24 33 19

AMIGA

Domaine Public & Shareware

- ATTENTION - LA SORTIE DU CATALOGUE DP MAGAZINE AMIGA FIN NOVEMBRE

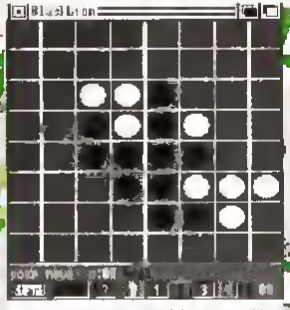
A propos de Shareware

C'est un contrat moral qui vous lie avec un auteur pour utiliser son logiciel. Si vous l'avez installé de façon définitive sur votre ordinateur vous devez, alors le rémunérer. Ne l'oubliez pas !

Ce mois ci vous trouverez des jeux et des images érotiques puisque c est ce que vous demandez le plus !

AM 760 C

Colors - Adaptation de Columns colors dex
Jonas Fulstrand - Un clone d'un jeu qui m a fait passer de nombreuses nuits blanches sur mon défunt Spectrum - Jet Set Willy - Pas très joli, mais l'interet reste le même - jonas dex
White Lion - Un jeu d Othello très rapide



et surtout très difficile à battre - whit lion dex

AM 761 C

4 get It - Jeu de réflexion génial. Vous devez vider chaque tableau en le sent su

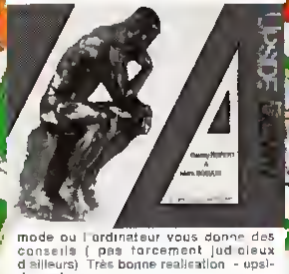
toucher les p eces representent la meme figure. Très simple quand il n y a que deux pièces identiques, mais diaboliquement difficile quand vous devez el miner trois pièces simultanément. Pas moins de 200 niveaux sont inclus, de meme qu un editeur de tableaux. Environ 300 tableaux sont disponibles aupres de l auteur. Un Must Incontournable
Agetit dex
Centip - Adaptation de Centipede un peu rap de sur un 1200 - cent o dex

Mouthman - Un PacMan tres bien reali se si vous n en avez pas Mouthman est un bon choix - mouthman dex

AM 762 C

Spider - Jeu de réuss te mais proposant

des regles non-standard, ce qui reheus se son intérêt - spider dex
Tetron - Nouvelle vers on de cette adaptation de Tetris - tetron dex
Up Side Down - Un jeu d Othello en France s ce qui est rare et proposant un

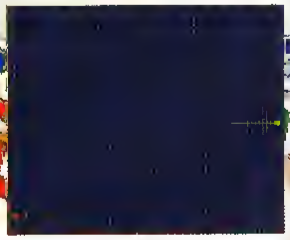


mode ou l'ordinateur vous donne des conseils (pas forcement judicieux d ailleurs) Très bonne realisation - upsidown dex

AM 763 C

Billard Games - Jeu de billard proposant deux modes billard classique ou eight ball (billard americain) Très sympathique - billiard dex
Cubus - Tetris (encore un !), cette fois ci en trois dimensions. Un jeu qui donne une nouvelle dimension (facile) a ce type de logiciel - cubus dex

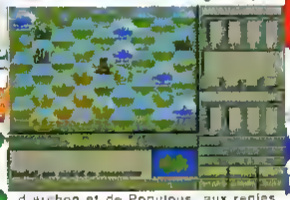
Grid Cycle - Classique jeu de la course de motos de Tron ou vous devez enfer



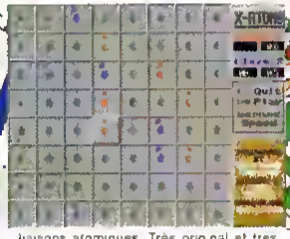
mer votre opposant dans votre sillage gridcycl dex

AM 764 C

The Last Tetris - Très joli clone de Tetris, un serieux concurrent pour Tetrix - last tet dex
Wizard Wars - Jeu de strategie inspire



d Archon et de Populous aux regles assez compliquées - wizwars dex
XAtoms - Jeu de reflexion base sur les



liaisons atomiques. Très original et tres intéressant - xatome dex

AM 765 C

Army Miner - Un démineur assez classique. Comporte plusieurs niveaux de

difficulté. Attention une fois accroche on a beaucoup de mal a s'en sortir - armymine dex
Fruit Panic - Un cocktail de Bomb Jack

et de PacMan très amusant - fruitpan dex
Syzygy - Clone de Columns, une sorte de tetris ou vous devez empiler des lignes de quatre blocs de couleurs identiques - syzygy dex

AM 766 C

Descender - Adaptation de Tempest de meme qu assez proche de Gyruss. Des

vagues d ennemis s approchent de vous et vous devez les detruire avant qu elles ne vous atteignent. Assez repetitif mais très distrayant - descender dex
Drip Game - Le decor fait penser à un Pipeline mais c est bien e un PacMan

que l on a a faire. Tres joli et donc tres agreable a jouer - dripgame dex
Grav Attack - Clone de thrust. Vous contrôlez un vaisseau qui doit atterrir sur une planète au sol très montagneux. Vous pouvez juste faire tourner le vais-

FIN NOVEMBRE DP MAGAZINE N°11
LE CATALOGUE INTEGRAL POUR ST & AMIGA !

La nouveaux DP Magazine N°11 spécial AMIGA & ST sort fin novembre chez votra marchand de journauz. Si vous ne le trouvez pes commandez-le pour

19F

(PORT COMPRIS) en utilieant le bon prévu ci-après.

seau et lui donner une poussée dans la direction vers laquelle il pointe. Assez

difficile, mais c'est bien là le principe de ce type de jeu. - gravatac dex

AM 767 C

Blaster - Shoot'em up vertical très bien réalisé (dual playfield). 50 images par secondes ! Le jeu comporte 140 vagues

d'ennemis, ce qui veut dire que vous n'êtes pas près dans voir la fin. Seul point négatif: des graphismes un peu quelconques, mais dans le feu de l'action et vu le nombre imposant d'armes disponibles, ce n'est pas du tout gênant. Une réussite recommandé aux mordus de la gâchette ! - blaster dex

Greed - Jeu de réflexion. Le curseur est placé au centre d'une grille remplie de chiffres. A chaque tour, vous pouvez vous déplacer dans huit directions, détruisant de ce fait un nombre de cases fonction des chiffres qui vous entourent. Le but du jeu étant de vider un maximum de cases avant d'être bloqué. Assez difficile à décrire mais très intéressant. - greed dex

Tarkampu - Jeu de réflexe... le point de tir se déplace aléatoirement sur une cible et vous devez tirer au bon moment. - tarkampu dex

AM 768 C

Bleed II - Jeu d'aventure textuel très violent. Une bonne connaissance de l'Anglais est requise ! de même qu'un

Amiga autre qu'un 1Mo ! - bleed dex

Cave Runner - Très bonne adaptation de Boulder Dash, un jeu ayant acquis ses titres de noblesse sur Commodore 64.

Très coloré et suffisamment difficile pour vous tenir très longtemps en haleine (ne fonctionne pas sur 1200). - cleverun dex

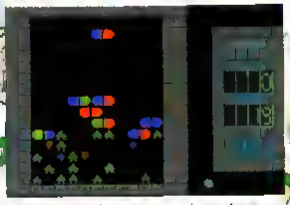
Nebula - Excellente adaptation de Battle Tank ou plus récemment de Voyager. Vous y dirigez un glisseur et devez combattre une multitude de vaisseaux ennemis. La réalisation est excellente, largement digne d'un jeu commercial. Un Must ! - nebula dex

AM 769 C

Air Warrior - Simulateur de vol proposant de piloter des coucous des deux guerres

mondiales. Très difficile donc pour amateurs éclairés uniquement. - airwar dex

Interferon - Une adaptation de Dr Mario, jeu assez proche de tetris et de columns



Vous devez détruire une colonie de virus en alignant quatre blocs de la même couleur. Très prenant, peut être même plus qu'un bon Tetris ! - interferon dex

AM 770 C

Humans - Jeu de réflexion très amusant. Vous y dirigez des hommes préhistoriques qui se marchent sur la tête pour pouvoir atteindre la sortie de chaque niveau. L'introduction est particulièrement soignée (ne fonctionne pas sur 1200). - humans dex

Palluket - Ou la revanche du PacMan. Chacun des deux joueurs dirige son glouton et doit tirer sur l'autre tout en évitant les éternels fantômes... - palluket dex

Pong - Un clone de Pong très simple. - pong dex

Target - Le jeu préféré du Commandant Sylvestre. Vous contrôlez un viseur et devez tirer sur tout ce qui bouge. Très simpliste et très amusant du fait de ses graphismes gores (ne fonctionne pas sur 1200). - target dex

AM 771 C

Donkey Kong - Adaptation très fidèle de ce classique. Les amateurs apprécieront (mais pas les possesseurs de 1200 car il ne fonctionne pas sur ce type de machine). - donkey dex

Tetrix - Le meilleur clone de Tetris avec pour seul inconvénient de ne pas fonctionner en multitâche (ni sur 1200). Propose un mode 2 joueurs de multiples niveaux. Très coloré, magnifiquement réalisé et au risque de me répéter, le meilleur du genre. - tetrix dex

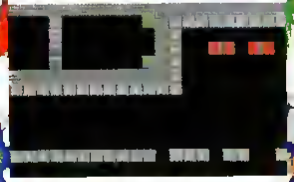
Sizetris - Une adaptation de Tetris s'ouvrant dans une fenêtre du Workbench (ce qui signifie pour ceux qui ne l'auraient toujours pas compris que l'on peut s'en servir pendant que l'on fait autre chose). - sizetris dex

Zetris - Encore un clone de Tetris, programmé cette fois-ci par un demo-maker

(gage de qualité). Multitâche et ayant pour originalité de proposer de nouveaux types de pièces. Une version spéciale pour 68020 (1200 par exemple) ou mieux est fournie. - zetris dex

AM 772 C

Courli - Un jeu dans le veine de Wizball. Vous y dirigez un ballon visiblement gonflé à l'hélium qui n'a qu'une envie : s'envoler loin dans le ciel azuré (amis de la poésie, je vous salut). Mais comme la



vie n'est pas un long fleuve tranquille (TM), ce pauvre ballon est enfermé dans une grotte parsemée de crânes au contact mortel. Il vous faudra donc éviter ces obstacles et toucher les boules vertes puis rouges pour sortir de grotte en grotte. Un très bon jeu, assez difficile. - courli dex

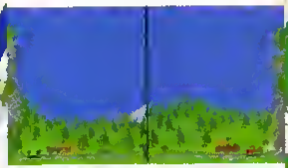
Inv - Un petit Space Invaders s'ouvrant dans une fenêtre du Workbench. Idéal pour se détendre pendant un formatage (Nous aimons à rappeler que l'usage de la carte hebdomadaire, oups, que l'Amiga est multitâche, ce qui est bien agréable). - inv dex

Powerpong - Un clone du trop célèbre Pong, avec cette fois un joli décor et des plots devient la trajectoire de la balle. - powrpong dex

T-Triz - Un Tetris à l'aspect original : l'espace de jeu faisant au bas mot dix écrans de haut !!! A essayer. - triz dex

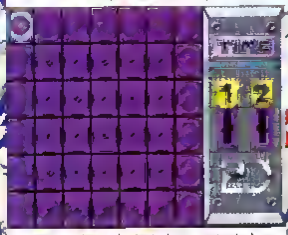
AM 773 C

Dogfight - Excellent pour deux joueurs, ce jeu vous met aux commandes de



deux biplans. Le but du jeu est, bien entendu, de détruire l'autre. Les graphismes sont excellents, de même que les bruitages. Ce programme est digne d'être commercialisé, si ce n'est son principe un peu éculé. Une grande réussite. - dogfight dex

Pickout - Jeu de mémoire. Sur un plateau sont déposées des cartes retournées. A chaque tour, un joueur en



retourne deux, le but du jeu étant de retourner deux identiques pour les éliminer. Les très jolis dessins rehaussent grandement l'intérêt de ce jeu. - pickout dex

Tomtespel - Jeu de sport assez original. Vous y dirigez deux pères noël dans une

patinoire, est devez diriger une balle dans l'en but adversaire. Emploi très efficacement les capacités en matière de scrolling de l'Amiga. Incompatible 1200. - tomtespel dex

Trailblazer - Je vois d'ici les fanatiques de ce jeu - ayant sevit il y a des années sur Amstrad et Commodore 64 - écarquiller les yeux. Et oui, le fameux Trailblazer est de retour. Très bien réalisé et surtout tirant parti des capacités de l'Amiga, vous pourrez revivre vos joies passée sur de nombreux niveaux à deux en même temps qui plus est. Si vous avez apprécié par le passé, vous serez ravis, si vous ne connaissez pas, essayez-le, cela en vaut vraiment la peine ! - trailble dex

AM 774 C

Cheats - Une collection de trucs et d'astuces pour de très nombreux jeux du commerce. Si vous êtes bloqué à un niveau, vous y trouverez certainement un code pour passer au suivant ou pour avoir vies, énergie, tirs, bombes, etc infinis. - cheats dex

AM 775 G

Premier volume d'une série de dix disquettes (cinq ce mois, le reste le mois

AMIGA
PC
ST

ATTENTION ! En cas de référence comportant plusieurs disquettes, vous devez multiplier obligatoirement 50 Frs par le nombre des disquettes !

Référence	Titre ou description	Prix
	Frais de port	15 F
novembre '93	Total	

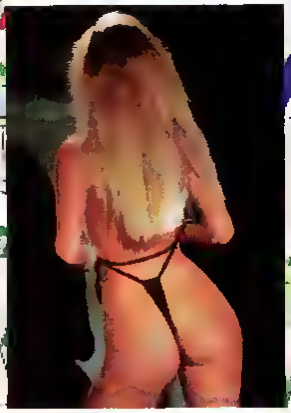
Encerclez AMIGA, PC ou ST selon l'ordinateur que vous utilisez. S.V.P. Merci !

Bon de Commande

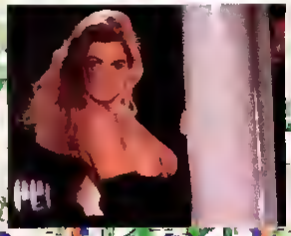
PCG

Domaine Public & Shareware

prochain) regroupant une compilation des meilleurs images 24 bits (16 millions de couleurs) qu il m ait été donné de voir (et dieu sait si j en ai vu !) Cette collection est donc destinée aux possesseurs d Amiga AGA (1200 - 4000) qui pourront enfin voir de quoi est capable le mode



262000 couleurs L afficheur fonctionne aussi sous Kickstart 2 0, mais l affichage dans ce cas ne se fera qu en 4096 couleurs basse-resolution Un MUST pour tout possesseur de 1200/4000 PS ces images sont de caractére érotique mais toutefore très sages pcg XXXX jpg



AM 776 G
Second volume de la série PCG

AM 777 G
Troisiéme volume de la serie PCG

AM 778 G
Quatriéme volume de la série PCG

AM 779
Cinquiéme volume de la série PCG

AM 780 E
AM 781 E
AM 782 E
AM 783 E
AM 784 E
Compilation de modules au format Protracker (Les disquettes sont desocriables) Reutilisables avec l utilitaire du meme nom, ou plus simplement ecoutables à l'aide d un quelconque player(Eagle Player AM743 / Delitracker AM746) - * mod

AM 785 X
Slide show d images au format GIF de caractere trée hard Des viewers sont fournis pour chaque version d Amiga (1 x / 2 0 / 3 0) - * gif

AM 786 X
Slide-show d images au format GIF de caractére trés hard Des viewers sont fournis pour chaque version d Amiga (1 x / 2 0 / 3 0) - * gif

AM 787 X
Slide-show d images au format GIF de caractére très hard Des viewers sont fournis pour chaque version d Amiga (1 x / 2 0 / 3 0) - * gif

AM 788 X
Slide-show d'images au format GIF de caractére trés hard Des viewers sont fourn s pour chaque version d Amiga (1 x / 2 0 / 3 0) - * gif

AM 789 X
Slide-show d images au format GIF de caractére tres hard Des viewers sont fournis pour chaque version d Amiga (1 x / 2 0 / 3 0) - * gif

PC1022 C

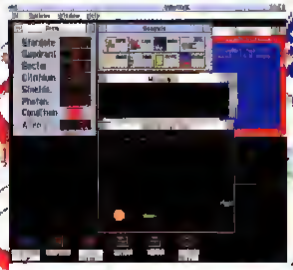
BATTLE MASTER v1 1 - Windows 3 1
Battle Master est un Wargame pour deux personnes Le plateau de jeu est

divise en 10000 carres (100x100) Le but est bien entendu de conquerir des parcelles de terrain et de les défendre contre l ennemi L'auteur annonce pour les futures versions un support son, un mode pour un seul joueur contre le micro plus de pieces de jeu un scrolling plus rapide du terrain la possibilité de jouer à deux par modem Composé de 4 fichiers, ce jeu est enfantin à installer
DOMINATE v1 0 Windows 3 1 avec driver 256 couleurs impératif.
Basé sur une distraction des guerriers de la Chine Ancienne Dominate est le

plus fantastique jeu de strategie ou il n'y a pas de place pour les faibles Le plus fort gagne Ici rien n est dû au hasard Essayez vous contre l'ordinateur et defiez le vous saurez ainsi si vous avez assez de pouvoir pour Dominer Les graphismes en 256 couleurs, et des couleurs très bien choisies ainsi que les sons digitalisés sont du plus bel effet. La carte sonore n'est pas obligatoire, par contre le jeu de fonctionne qu en 256 couleurs

PC1024 C

WINTREK v1 00J - Windows 3 1 et 1Mo de place sur le disque dur
Dernière version de ce logiciel encore plus beau, ergonomique et facile a jouer Le mode d'emploi ainsi que



l aide ne sont pas fournis avec le logiciel c'est la seule restriction Mais surtout, si le jeu vous plait, n'hésitez pas a vous enregistrer, le travail admirable pour les graphismes, le son, l'animation et l'histoire vaut bien un petit pécule Tous les organes de commande du vaisseau sont en fait de petites fenêtres qui peuvent s iconiser pour libérer l écran L accès en est donc très rapide pour pouvoir reagir à temps face aux Klingons

PC1037 C

SPANIT - Windows 3 1
Ce jeu ne se joue qu a deux pour l instant. Chacun des joueurs est assigne a une direction horizontale ou verticale. Le but est d arriver a l opposé du plateau, en conservant sa direction et en empêchant l adversaire d en faire de même
GNUCHESS v3 21 -
Le fameux jeu d'échecs de chez GNU Un "must" avec les sources en plus!

PC993 G

STARS
Livrées avec un visualisateur d images ces photos vont vous ravir 6 images de stars au format GIF Jamie-Lee Curtis en dessous sexy Claudia schiffer posant pour un magazine de mode, sourire langoureux de Kim Bassinger

Pourquoi ne pas télécharger ? Mais oui c'est possible !

Tous les logiciels proposés ce mois-ci et naturellement aussi ceux des mois précédents sont téléchargeables avec la Minitel

3615 GEN4

N'hésitez pas ! C'est la façon le plus rapide.
- Le câble pour télécharger coûte 95 F
Le kit complet comportant un câble et le logiciel Sapristi coûte 110 F port compris.

Tous les logiciels et fichiers d'images et de sons du catalogue sont disponibles en téléchargement sur notre serveur 3615- STMAG. En général, ces fichiers sont stockés sous les formes suivantes :
- Archives compressées auto décompactables, avec extension .TOS ; fichiers à recopier sur un répertoire de votre disque dur ou une disquette vierge, avant de les exécuter par double click.
- Pour visualiser les fichiers imagas , il vous faudra la disquette ST1002 A.

Veuillez adresser ma commande à l'adresse suivante:

Nom | Prénom
Adresse
CP | Ville
Pays

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ CCP ☐
Swift

Le règlement est adressé à l'ordre de DISKIMAGE - 210 rue du Fg St Martin - 75010

Conditions de vente 50 F la disquette / 200 F les 5 disquettes / 500 F les 15 disquettes Pour les produits de la Boutique vous vous référez au prix qui est indiqué

Les produits sont envoyés sous trois semaines Les chèques sont encaissés seulement lors de la livraison Si un produit est manquant la livraison sera effectuee pour ne pas retarder l'envoi Les produits ne sont pas repris. Seuls les disquettes DEFECTUEUSES sont ECHANGEES

ATARI

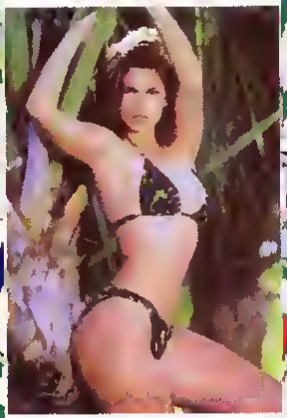
Domaine Public & Shareware

Sharon Stone la chanteuse Sabrina au mieux de sa forme nous devoile le

haut et Sophie Favier extrêmement déshabillée. Voilà tout cela n'est qu'images soft bien entendu!

PC994 G (4)

CINDY CRAWFORD
Vous vous en doutez, des images de Cindy Crawford dont on ne peut se lasser. C'est à la demande insistante



de clients que je met ce Press-Book à votre disposition. En tout une vingtaine d'images au format gif, des prises de vues "en pied" ainsi que des portraits

Garnissez votre collection de GIF et stockez les avec Arcdlb (pc992) afin de gagner de la place. Un visualisateur est fourni.

PC1002 G

LOUVRE
La galerie du Louvre vous dévoile des toiles inédites. Effectivement ces

jeunes filles en maillot de bains et des sous n'ont jamais été presentées au public et surtout au louvre. Du soft,

rien que du soft et de première qualité pour ces images en 256 couleurs

Pour visualiser les fichiers de ces images sur PC il vous faudra impérativement la disquette PC687 G ou Pc602 G (Windows) PC573 G (Dos)

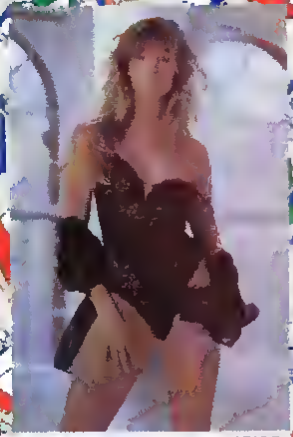
Pour visualiser les fichiers de ces images sur ATARI il vous faudra impérativement la disquette ST1002 A ou ST865 G (2 disquettes pour des images GIF)

COMMENT FAIRE POUR VISUALISER CES IMAGES AVEC VOTRE PC OU VOTRE ATARI ?

ST1004 G

De belles images GIF de mannequins (14) - Tous modèles
Suite et fin (provisoire, espérons) de notre petite série sur les superbes man-

nequins de l'agence New-Yorkaise Elite. Trois images au format GIF en 256 couleurs : ELITE90A (640x480x256), ELITE90B (640x480x256) et ELITE90C (640x480x256). Régalez vous ! Et comme nous ne sommes pas radins, voici en prime deux autres images GIF, toujours en 256 couleurs : 0104PICG



(640x460x256) et 0160PICG (640x480x256). Merci qui ?

ST1005 G

De belles images GIF de mannequins (15) - Tous modèles
Ah, souvenirs de l'été... Allez, ne dépri-

mez pas, l'hiver sera court et vous retrouverez bientôt la plage et ses créatures de rêve. Enfin, pour vous aider à tenir le coup, voici cinq images au format GIF et en 256 couleurs, des images de beautés estivales : NE4 (385 x 506 x 256), PHOTOMAG (320 x 200 x 256), SI25C (640x480x256), SIGIRL4 (640x460x 256) et WETT (640 x 480 x 256)

NOTRE ADRESSE — DISKIMAGE - 210, rue du Faubourg Saint-Martin - 75010 Paris - Métro Château Landon

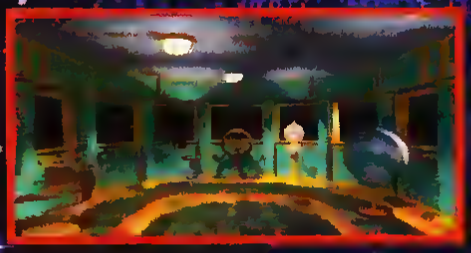
NOS HORAIRES — Du Lundi au Vendredi de 13h30 à 14h30 & de 17h00 à 18h30 - Samedi de 14h00 à 17h00

NOTRE TELEPHONE — (1) 46 07 21 97 - à partir de 17 heures, sauf le Samedi & le Lundi !
Ce numéro n'est mis en place que pour répondre aux questions concernant vos commandes

PROCHAIN NUMERO

AU SOMMAIRE DU NUMERO 61

INCA 2



La suite du superbe jeu d'aventure spatiale de Coktel Vision sur PC CD-Rom. Le premier était beau, le second s'annonce inoubliable...

ALONE IN THE DARK 2

Après avoir bouleversé le monde du jeu sur micro avec son fabuleux Alone In The Dark, la compagnie française Infogrames récidive en nous présentant la suite de la petite merveille.

Génération 4
19, rue Hégésippe Moreau, 750
PARIS
Tel : (33)(1) 45 22 38 60
Fax (33) (1) 45 22 70 31

RÉDACTION
Directeur-adjoint des rédactions :
Stéphane Lavoisard
Rédacteur en chef : Didier Latil
Rédacteur en chef-adjoint : Olivier Gérard
Rédacteurs : Anne-Karine Danchin, Laurent Guerder, Stéphane Kauffmann, Yann Pansard, Christin Roux, Michel Houng
Illustrateur et conception artistique PAO
Olivier Frot

RÉDACTEURS GRAPHISTES
Maquette : Godefroy "1 page 1 heure" Luy
Marie Priester
Chef du service PAO : Frédrik "Mais qu'est-ce qu'il a fait cet homme mort" Lhuillier
Infographie, Photogravure Vidéo : Jean Delit, François Rogère, Laurent Filippi, Carol Gru, Isabelle Lebgre, Touchine Tran
Secrétaire de Rédaction : Thierry Pierre

PUBLICITE
Directeur : Antoine Harivel
Assistante : Katia Rouvel

FABRICATION
Chef de Fabrication : Jacques Cazeil, Greg "Th... d'Isabelle Duluc

DIFFUSION, VENTES
Responsable : Olivier Lauzin -TE Pli-
Directeur Commercial & Marketing
Lionel Pilet

TELEMATIQUE : Jacques Cazeil, Greg "Th... Nathan" André

COMPTABILITE
Chef Comptable : Lola Abbatiello
Assistée de : Charles Cannelot, Stéphane Bouchard, Nadia Sakel, Elsa William

DIRECTION EDITORIALE
Directeur de la Publication et des Rédactions : Jacques Cazeil, Greg "Th... Directeur Délégué : Marc André
Responsable d'Administration : Pascale...

ATTENTION !
Génération 4 déménage
A partir du 15 novembre, nous serons à l'adresse suivante
Génération 4 ,
5 7rue Raspail
93100 Montreuil
Tel : 49 88 63 63

LE MAGAZINE DU CAMESCOPE

VIDEO CAMERA

DES LUNETTES POUR CADRER

LE DIRECT: STRESS UTILE AUX AMATEURS

P. 84 à 95

LA VIDEO S'ECLATE DANS L'ORDINATEUR

NOUVEAU

UN CAHIER MULTIMEDIA

DEPUIS 65 MILLIONS D'ANNÉES VOS MICROS LES ATTENDAIENT...

JURASSIC PARK™

AUJOURD' HUI, ILS ARRIVENT.

Le magazine GÉNÉRATION 4 a dit :
"Jurassic Park est la démonstration de force, et il en sera la même sur vos micros. Déjà que ce jeu est le meilleur de l'aventure et l'action du film, sa réalisation ne sera pas en reste. En début même de la licence, c'est le meilleur jeu d'arcade/aventure du moment" **INTÉRÊT: 93%**

Le magazine JOYSTICK a dit : *"Ce jeu sera sûrement bien plus intéressant que le film"*

Le magazine TILT a dit : *"Le jeu reprend l'atmosphère du film à la perfection et la poétique du film"*

Look for this brand on all merchandise at Jurassic Park™ products. If it's not Jurassic Park™ it's extinct

ocean

PC ET COMPATIBLES
AMIGA
AMIGA A1200
PC CD ROM

OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD ÉDITHEK · 75017 PARIS · TEL: (1)40539285 · FAX: (1)42279573